熱血冒険ダンジョンカードバトル

GRANDUEL
グランデュエル

COLOR 専用

〜深きダンジョンの秘宝〜

The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

今回の表紙は、「風来のシレン2」です。純日本風というか、時代劇的なイメージの表紙は「ゴエモン」以来ですよね。ところで、映画やTVの時代劇の撮影はほとんどが京都太秦(うずまさ)で行われています。太秦の撮影所は、一般の人が見学できるテーマパーク的なモノになっていて、実際のロケ風景も見ることができます。もともと京都は日本的な場所ですけど、ロケ現場近隣では電線を地下に埋めて、電信柱が一本も無いように街ぐるみで協力しているのです。SFの特撮も大変でしょうが、時代劇もいろいろと苦労があるようです。

表紙デザイン 斉藤 浩一

CONTENTS

総力特集

新作ソフト情報

攻略情報

連載企画

GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=GB

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

やっぱり任天堂はすごいメーカーだね！

ここのところ新作タイトル数が少々減っていたけど、今月は新タイトルが3つ追加。「少数精鋭」のN64発売初期をほうふつとさせる感じだね。'99年の年末商戦を振り返ってみると、いろんなハードでいわゆる「大作ソフト」が発売された中で、圧倒的人気を誇ったのが『ポケモン金・銀』。そして『ドンキーコング64』も国内だけでミリオンセラーに達する勢いだ。さらにこの春には『ゼル伝』の続編など、本当に良質の期待作も続々と発売される予定だ。本誌は読者のみんなと一緒に、ず～っと任天堂についていきます（笑）。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』発売日決定！

前作『時のオカリナ』から約1年半。早くも続編の発売日がめでたく決定したぞ。『時のオカリナ』が、数回の延期を経てやっと発売されたことを思い出すと、こんなに早く、あの感動をもう一度体験できるなんて、夢のようにうれしいよね。ゲームシステムそのものは前作と同じものを使っているんだけど、関係者の間では「全く違うゲームに仕上がっている」と今から評判が高いのだ。わくわく♪

2 『星のカービィ64』も満を持してついに発売だ

お待たせしました。「読者の期待ランキング」でもぐ～んとポイント数をのばしている、大人気の『カービィ』の発売日も決定したぞ。当初は3D画面で制作実験が行われていた『カービィ64』だけど、結局、その企画を見送ってイチから作り直していたこともあり、新情報が全くなくてやきもきした時期もあったよね…。でも、それくらい納得のいくまで愛情をこめて作りこまれたカービィに、やっと会えるぞ（感涙）。

3 今後のサードパーティーの動きは？

N64ソフト発売カレンダーを見ると、任天堂以外のサードパーティから発売されるソフトの数がちょっと少なくなっているという印象があるかも（でも買える数には限りがあるし、長く深く楽しめるという点で、これくらいでちょうどいいというユーザーの意見も多いよ）。けど、今月初登場にして発売日決定の『ぬし釣り64』続編のように、サードパーティー製の秀作ソフトがいきなり現れるケースは今後もありそう。とにかく、どんなソフトでも「本当に質の高い」ソフトを提供してくれるロクヨンに、今後も期待しよう。

Coming Soon

2月21日～3月20日

N64ユーザーにとっては、春休み突入が待ち遠しい3月の月間カレンダー。春風を肌で感じる頃には、GBソフトもどんどん発売されるぞ。

トップギア・ハイパーバイク

3月17日●6980円（予価）

3月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミソフトの発売日

＊印のついたソフトはニンテンドウパワーの書き換えソフトです

日	曜	内容
1	（水）	GB スーパーマリオブラザーズDX＊
2	（木）	足尾鉱毒事件発生（1897年）
3	（金）	GB VSレミングス
4	（土）	「解体新書」のための日本初の人体解剖実験を行う（1771年）
5	（日）	スターリン没（1953年）
6	（月）	啓蟄
7	（火）	明治政府、未成年者禁煙法を公布（1900年）
8	（水）	忠犬ハチ公亡くなる（1935年）
9	（木）	B29号による東京大空襲（1945年）
10	（金）	GB メダロット カードロボトル カブト/クワガタバージョン GB 突撃！パッパラ隊 GB じゃがいぬくん
11	（土）	岐阜―東京間で日本初の旅客飛行開始（1922年）
12	（日）	官公庁で土曜半休・日曜全休はじまる（1876年）
13	（月）	救世軍の創始者、山室軍平没（1940年）
14	（火）	「忠臣蔵」の浅野内匠頭長矩、切腹（1701年）
15	（水）	ローマ皇帝・シーザー没（紀元前44年）
16	（木）	ベトナム戦争でアメリカ軍が大虐殺を行う（1968年）
17	（金）	64 トップギア・ハイパーバイク GB RPGツクールGB GB TRIC BOARDER GP GB ハムスターパラダイス2（ちゅー） GB □いアタマを○くする 難問の書/常識の書 GB パズループ GB ポケットプロレス
18	（土）	新エンジンの発明者・ディーゼル誕生（1858年）
19	（日）	天智天皇、難波に遷都する（667年）
20	（月）	春分の日 ナポレオン、エルバ島を脱出してパリに帰還（1815年）
21	（火）	64DREAM 5月号発売 GB ワリオランド3 不思議なオルゴール
22	（水）	文豪ゲーテ没（1832年）
23	（木）	64 実況パワフルプロ野球2000 GB サイボーグクロちゃん～デビル復活～（仮） GB パワプロクンポケット2（仮）
24	（金）	64 星のカービィ64 GB さるパンチャー GB 爆球連発!! スーパービーダマン 激闘！ライジングヴァルキリー!!
25	（土）	日本初の電灯ともる（1878年）
26	（日）	国内初の飛行実験に成功（1911年）
27	（月）	水戸藩士たちによる倒幕運動開始（1864年）
28	（火）	京都から東京に遷都（1969年）
29	（水）	いれずみ禁止令発令（1872年）
30	（木）	GB バトルフィッシャーズ GB ポップンミュージックGB GB ワールドサッカーGB2000
31	（金）	64 糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！ GB アルルの冒険 まほうのジュエル

N64ソフト発売カレンダー （2月10日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥ …発売日がめでたく確定したソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
3月	トップギア・ハイパーバイク	RAC	ケムコ	◆3月17日 ♥	6980円（予）	111	126
	◆実況パワフルプロ野球2000	SPT	コナミ	3月23日 ♥	7800円	16	125
	星のカービィ64	ACT	任天堂	◆3月24日 ♥	6800円	20	124
	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	SPT	任天堂	◆3月31日 ♥	6800円	31	125
	ガントレット レジェンド	ACT	エポック社	◆3月予定	6800円	110	124
	大刀～ダイカタナ～	SHT	ケムコ	◆3月	6980円	108	125
	ちゃんばらファイター	格闘ACT	ボトムアップ	3月	6980円	-	124
4月	NEW! 井出洋介の麻雀塾	TAB	セタ	4月21日予定 ♥	5800円（予）	40	126
	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	任天堂	◆4月27日 ♥	◆5800円 *メモリ拡張パック同梱は7800円	26	124
	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	PUZ	カルチャーブレーン	4月予定	6480円（予）	-	125
5月	NEW! ぬし釣り64―潮風にのって―	ETC	ビクターインタラクティブソフトウェア	5月26日予定 ♥	6800円	41	126
	MOTHER3 豚王の最期	RPG	任天堂	5月	6800円	-	124
春	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	RPG	チュンソフト／任天堂	春	未定	10	124
	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	春	7800円	-	125
	NEW! バスラッシュ	SPT	ビスコ	春	7800円	109	125
夏	スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	夏	6800円（予）	-	125
2000年	スーパーマリオRPG2（仮）	RPG	任天堂	◆2000年予定	6800円	30	124
	パーフェクトダーク（仮）	SHT	任天堂	2000年	6800円	-	125
	エキサイトバイク64（仮）	RAC	任天堂	2000年	5800円	-	126
未定	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	124
	スリッ駆 ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-	126
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-	125
	バイオハザード0（仮）	ADV	カプコン	未定	未定	-	124
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	125
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-	126
	レブ・リミット	RAC	開発／セタ	未定	未定	-	126
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	◆未定	6800円	-	125
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定	-	125
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	126

はみだしカレンダー

「井出洋介の麻雀塾」は、64DD版とは別に、N64用カセット版でも発売することになりました。

64DDソフト発売カレンダー （2月10日現在）

基本的に見方はN64ソフト発売カレンダーと同じ。
★…ランドネットの会員コース内容に含まれるソフト（価格は会費込み）

発売時期	タイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
4月	◆F-ZERO X エクスパンションキット（仮）	RAC	開発／任天堂	◆4月以降	★	-	115
	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	開発／任天堂	◆4月以降	★	-	115
春	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	◆春予定	未定	-	115
	◆日本プロゴルフツアー64	SPT	開発／セタ	◆春予定	未定	-	115
夏	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合（仮）	ETC	開発／ドシン解放戦線	初夏	未定	-	115
未定	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	未定	未定	-	115
	DT DD版（仮）	ETC	開発/ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	115
	ウォール街（仮）	SLG	未定	未定	未定	-	115
	将棋（仮）	TAB	未定	未定	未定	-	-
	DDシーケンサー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	115
	サウンドメーカー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	115
	デザエモンDD（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	115

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	5311	1(→)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	●任天堂 ●ACT ●4月27日
2	3362	4(↑)	星のカービィ64	●任天堂 ●ACT ●3月24日
3	2867	6(↑)	スーパーマリオRPG2(仮)	●任天堂 ●RPG ●2000年予定
4	1826	5(↑)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●2000年5月
5	1764	初	実況パワフルプロ野球2000	●コナミ ●SPT ●3月23日
6	1753	3(↓)	マリオパーティ2	●任天堂 ●TAB ●発売中
7	1069	7(→)	バイオハザード 2	●カプコン ●ADV ●発売中
8	957	8(→)	不思議のダンジョン風来のシレン2~鬼襲来!シレン城!~	●任天堂/チュンソフト ●RPG●2000年春
9	601	9(→)	パーフェクトダーク(仮)	●任天堂 ●SHT ●2000年
10	583	12(↑)	マリオアーティスト タレントスタジオ	●開発/任天堂 ●ETC●発売中
11	539	16(↑)	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!	●任天堂●SPT●3月31日
12	510	11(↓)	ファイアーエムブレム64(仮)	●任天堂●SLG●未定
13	506	10(↓)	シムシティー64	●開発/HAL研●SLG●発売中
14	407	初	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	●カルチャーブレーン●PUZ●2000年4月予定
15	317	14(↓)	F-ZERO X エクスパンションキット(仮)	●開発/任天堂●RAC●2000年4月以降
16	297	初	巨人のドシン解放戦線 チビッコチッコ大集合(仮)	●開発/ドシン解放戦線●ETC●2000年初夏
17	262	18(↑)	バーチャル プロレス2~王道継承~	●アスミック・エースエンタテイメント●SPT●発売中
18	235	・	現代大戦略 Ultimate War	●開発/セタ●SLG●2000年春予定
19	209	初	パネルでポン64(仮)	●任天堂●PUZ●未定
20	207	初	トップギア・ラリー2	●ケムコ●RAC●発売中

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、ーは前回20位圏外のタイトル。集計期間…12月22日~1月5日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 期待作の発売日が続々決定し、ランキング争いも熾烈だぞ。

祝!発売日決定!で、『ゼルダ』が、今月も5000PTを越える高得点をマークして1位。また、注目すべきは2位まで上った『カービィ』のPT数の大幅アップだ。さらに、少しずつながら画像や開発情報が継続して届いている『マリオRPG2』も、じわじわとランクアップしてきているね。でも、今月4位に下がったとは言え、『MOTHER3』は、昨年の夏以来新着画像などはないのに、いつも高順位をマーク…やっぱRPGを64で遊びたいぞ。『カービィ』の開発が終わったら、HAL研に『MOTHER3』制作により励んでもらいたいです。

◆期待作が多すぎて、どれを買うか迷っちゃうけど、野球を愛するみんなの春は、今年も『パワプロ』と一緒に来なきゃね

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ (oricon.co.jp) /実質集計期間1月10日~2月6日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	6601	1(→)	ドンキーコング64	99/12/10
2	6323	2(→)	マリオパーティ2	99/12/17
3	2398	ー	バーチャル プロレス2~王道継承~	00/1/28
4	1953	4(→)	ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
5	1226	5(→)	爆ボンバーマン2	99/12/3
6	1097	ー	バイオハザード2	00/1/28
7	903	3(↓)	カスタムロボ	99/12/8
8	579	6(↓)	ポケモンスタジアム2	99/4/30
9	ー	ー	ゴールデンアイ007	97/8/23
10	ー	10(→)	スーパーロボット大戦64	98/10/29

※PT数は、集計期間内の推定売り上げ本数です。また年末・年始の集計業務の都合上、9位と10位の推定売上本数は未確定です。ご了承下さい。

PICK UP! バーチャル プロレス2 ~王道継承~

実名レスラー達とともに、今はなき馬場社長も登場!おなじみの4人で対戦ができる「バトルロイヤル」もあり、多人数でも楽しめる。オリジナルレスラーも作れるぞ!

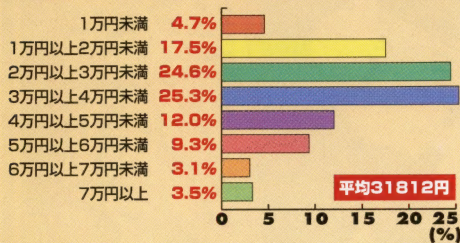
2000年気になるお年玉ランキングTOP10&20

3月号読者アンケートより／1月31日まで到着分

お年玉の総額はいくらだった？

順位	PT	金額
1	255	3万円以上3万5千円未満
2	247	2万円以上2万5千円未満
3	226	2万5千円以上3万円未満
4	219	3万5千円以上4万円未満
5	178	1万5千円以上2万円未満
6	148	1万円以上1万5千円未満
7	135	4万円以上4万5千円未満
8	128	5万円以上5万5千円未満
9	94	4万5千円以上5万円未満
10	48	1万円未満

金額	(%)
1万円未満	4.7%
1万円以上2万円未満	17.5%
2万円以上3万円未満	24.6%
3万円以上4万円未満	25.3%
4万円以上5万円未満	12.0%
5万円以上6万円未満	9.3%
6万円以上7万円未満	3.1%
7万円以上	3.5%

平均31812円

お年玉で買ったものを教えて！

順位	PT	買ったもの
1	545	特になし（貯金など）
2	404	N64用ゲームソフト
3	269	本・雑誌類
4	202	ゲームソフト（機種不明）
5	145	GBソフト
6	114	音楽CD
7	62	ゲーム周辺機器（通信ケーブル・コントローラなど）
8	54	64・GB以外のゲームソフト
9	40	GBカラー本体
10	32	MDプレイヤー
11	31	洋服類
12	30	64DD（ランドネットDD入会／店頭販売含む）
13	26	N64本体
14	23	文具類
15	22	トレーディングカード類
16	18	プラモデル
17	17	SFCソフトの書き換え
18	15	ポケットピカチュウ! カラー
19	14	外食費
20	12	パソコン（本体および周辺機器）

2000年のみんなのフトコロ具合は…

ロクドリ恒例の好評企画、お年玉調査。で、今世紀最後の調査結果は、残念ながら、去年の本誌調査よりも2000円近くも平均総額がダウン（昨年の平均総額は33727円）。ガーン。そんなこんなで、しっかりと全額貯金したり、お父さんやお母さんに預けている（まき上げられる？）読者が多かったよ。また、今春、どどどっと発売されるN64などの期待ソフトを買うために、「使わないでとってある人」も多いという結果でした。国内の景気自体は株価の上昇など、上向き傾向にあるので、21世紀最初のお年玉総額はもっと増えるといいね。

↑GBカラー本体を買った人は、昨年のお年玉の使い途調査の結果よりもかなり少ない（昨年は130PTで4位）。台湾地震の影響や『ポケモン金・銀』の発売に伴って、かなり品薄だったからね〜

はみだしランキング

本誌2月号の読者アンケートでみんなに聞いた『ポケモン金・銀』に登場する「好きな新ポケモン」ランキングは、来月号でお伝えするよ。さて、どの新ポケモンが一番人気になるかな?

プレイしてみたい発売中N64ソフトTOP20

2月号読者アンケートより／1999年12月20日までに発売されたソフトについて集計

順位	PT	タイトル	発売日
1	433	ドンキーコング64	99/12/10
2	392	マリオパーティ2	99/12/17
3	365	爆ボンバーマン2	99/12/3
4	208	カスタムロボ	99/12/8
5	204	ゴールデンアイ007	97/8/23
6	200	スターツインズ	99/12/1
7	172	スターフォックス64	97/4/27
8	160	マリオゴルフ64	99/6/11
9	148	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
10	120	スーパーロボット大戦64	99/10/29
11	119	ぷよぷよ〜んパーティー	99/12/3
12	116	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	99/7/14
13	112	ポケモンスナップ	99/3/21
14	104	電車でGO！64	99/7/30
15	100	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
16	98	スーパーマリオ64	96/6/23
17	96	バンジョーとカズーイの大冒険	98/12/6
18	95	牧場物語2	99/2/5
19	92	RAKUGAKIDS	98/7/23
20	88	実況パワフルプロ野球6	99/3/25

ぜひ遊んで欲しい数々のソフト

本誌別冊付録「発売中N64ソフトオールソフトカタログ」を読んで、選んでもらった結果だ。世界中で高い評価を受けた『時のオカリナ』や『DK64』などの大作はもちろん、あまり話題にならなかったけど、ぜひ遊んでほしい秀作64ソフトはたっくさんあるぞ。旧作のオススメ作品も、本誌でみんなに紹介していければいいな。

←85PTで21位の編集部の超オススメ作品、『ゲッターラブ!!』1人でも4人でも超楽しいぞ。やってみて

→こちらは52PTで27位の『ウェットリス』。本誌でもスコア大会を開いた程、とにかくハマる秀作パズルだ

読プレ倍率公開!!

2月号読者プレゼント（本誌128ページで当選者発表）

順位	倍率	プレゼント
1	671.0	GBカラー本体／ポケモン金・銀発売記念バージョン
2	656.0	N64本体／クリアブルー
3	304.0	GBカラー本体
4	218.0	GBカラー本体／クリアオレンジ&ブラック
5	169.4	N64ソフト／爆ボンバーマン2
6	95.3	N64ソフト／電車でGO!64
7	81.0	N64本体／クリアオレンジ&ブラック
8	79.0	N64本体／クリアレッド
9	65.6	ポケットプリンタ
10	26.2	ホリパッドミニ64

↑驚異的な人気の『ポケモン金・銀』記念限定バージョンGBカラー。64ドリーム創刊以来、たぶん最高倍率の読者プレゼントだ

同じ64本体でも、『クリアブルー』が『クリアレッド』などをはるかにしのぐ倍率の高さ。逆にいうと、同じような高額商品でも、モノや当選人数によって当たりやすいプレゼントがあるってことだ。本誌は今後もプレゼントを増やす努力を続けていこうと改めて誓ったので、どんどん応募してきてね。

お待たせしました！『不思議のダンジョン』シリーズの最新作で、『風来のシレン』の続編にあたる作品がついに登場だ。開発者インタビューと一緒に大公開！

◎NiNTENDO 64◎

タイトル	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～
企画・開発	チュンソフト（販売：任天堂）
発売日	2000年春
価格	未定
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用

1000回遊べるRPG!

遊ぶたびにダンジョンのマップが変わるので「1000回遊べる」という『不思議のダンジョン』シリーズ。今回の最新作は、主人公シレンの子ども時代のお話だ。今までにはなかった「お城を作る」というシステムをはじめ、グラフィックが3Dになったり、新しいワナや新モンスターなど新要素が満載なのだ。さらにシレンを助けてくれる仲間もたくさん登場するみたいだぞ。

Lv 1 HP 15/ 15 0G

鈍足のワナをふんだ!

仕掛けがイヤ!!

モンスターがイヤ!! でも、なのに、だから、面白い!

左のページのCGイラストに注目!三度笠をかぶった主人公「シレン」と相棒のイタチ「コッパ」。その後ろには、仲間やモンスター(!?)がいるよね。冒険の途中で出会うキャラクター達らしいぞ。

むかしむかし、そのむかし…後に数々の冒険譚をのこし名を馳せたという風来人シレンが、まだ子どもだったころのお話。お腹を空かせたシレンとコッパは、旅の途中でとある村にたどり着きます。2人は、そのナタネ村のうどん屋のおかみさんにうどんを食べさせてもらいました。しかし満腹でごきげんな2人の前に無法者の鬼一族が現れるのです。はてさて、どうなることやら…。こうして新たな冒険が始まります。

「不思議のダンジョン」って何？

『不思議のダンジョン』シリーズを知らない人のために新要素を含めて解説をしておこう。このシリーズの特徴は、落ちている道具も、地形も変化するダンジョン。同じダンジョンの同じフロアでも、プレイする度に構成が全く変化するのだ。主人公のシレンは、こんな不思議のダンジョンに挑み、物語を進めていくことになる。冒険の途中でシレンの体力がなくなってしまうと、冒険を始めた村（『風来のシレン2』ならナタネ村？）に戻されてしまい、ダンジョン内で拾った道具は全部なくなって、レベルも1になってしまうんだ。モンスターに倒されずに冒険を進めるには、精進あるのみなのだ！

いままでのシリーズにはなかった3Dのマップで楽しめる

自動生成するマップといくつかのマップをシャッフルするマップがある

道具

ダンジョン内はとっても危険だけど、貴重な道具も手に入る。シレンは、そんな道具をうまく使って、ダンジョンのより深い階層を目指すことになるんだ。武器や防具などダンジョン内で入手でき、最初はひ弱な装備でも、冒険を続けるうちに強力な装備品を手に入れることができるぞ。ただし、道具の中には、いやなモノもあるので要注意。シレンが持てる道具の数にも限りがあるぞ。

ドラゴンに対して攻撃力の高い武器だ

名前だけでは効果がわからないよね。どうやって使うものだと思う？

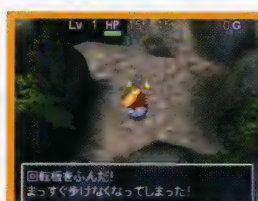
水に落ちたアイテムは回収不可能!?

使用すると周囲一面が燃え上がる強力な巻物。エフェクトも迫力だ！

ワナ

ダンジョンの中には凶悪なモンスターの他に、危険な「ワナ」がたくさんあるんだ。ワナに引っかかると、即気絶（体力=0）ということにはならないけれど、運が悪ければ命取りになってしまうぞ。もっともいやなパターンは、敵に囲まれたり、敵から逃げている時にワナにかかると…。今までのワナは、シレンがワナのスイッチを踏むことで作動していたけど、今回はそれ以外の場合もあるようだ。

何かの吹き出し口みたいなスイッチ

それを踏むと、催眠ガスが吹き出して、しばらくの間寝てしまうのだ

矢印の絵が描いてある回転板に乗ると…

シレンの目が回って、しばらくの間真っ直ぐ歩けなくなってしまうんだ

モンスター

シレンの最大の敵は、なんといってもダンジョンにいるモンスター。様々な攻撃を仕掛けてきて、シレンを窮地に追いやろうとしてくるぞ。『風来のシレン』シリーズでおなじみのモンスターも登場するけど、『風来のシレン2』では大半が初登場の新モンスター。どんな攻撃をしてくるのかな？

モンスターに囲まれてしまったシレン。さぁ、どうやって戦う？

N64の能力を活用して、モンスターの動きをアップで見られるのかな？

水中にしか出現しないモンスターや水陸を行き来するモンスターもいる

城を作る!!

破壊を好み、ナタネ村を襲う鬼一族。幼いシレンは、彼らから村を守るために、「城を建てる」という困難に挑むことになるんだ。どうやって城を建てるのか？城を作ってどうするのか？まだまだ謎が多い新要素なのでした…。

「シレンは目的が重要なんです」

回答者
ゲームデザイナー
冨江慎一郎さん
『風来のシレン』シリーズをすべて担当している

―― それにしても今回の『風来のシレン2』ではどうして「城」になったんですか？

冨江 「シレン」の場合、まずゲーム性が重要なんですね。で、目的が重要なんです。『トルネコ』の場合は箱をとって帰ってくると、で、スーファミ版の『シレン』は到達することが目的だったわけです。それで、GB版の『シレン』では連れて帰ることを目的にしようと。それでN64版を作ることになって、その目的は「変わったものがいいよね」という話になりまして、「アイテムをいかに効率よく運べるか？というゲームにしよう」ということになったんです。それで、材料を運んでいって、それで何かを建てるのがいいんじゃないかと「じゃあ何を建てるか」ってなったときに、「やっぱり城だよね」って。「城を建てるのはロマンだよね」って（笑）。何がロマンだかよくわかんないんですけど（笑）。

―― お城のモデルはあるんですか？

冨江 とくにないです。城のなかでは姫路城がきれいなので、参考にはしたんですけど、あのお城はでかすぎるので、部分的に参考にしたという感じですね。なので、「このお城だ」というのはないですね。

―― どのプレイヤーがやっても同じお城になるんですか？

冨江 そのへんは、ちょっといろいろありましてね（笑）。

―― たとえば大きな石を運ぶのに丸太が必要になったりするんですか？

冨江 基本的にアイテムと同じ扱いです。石や木などいろんな材料があるんですが、いい材料になるとそれ1個だけで容量を食ってしまうんですよ。

―― なるほど。やだな～（笑）。

冨江 普通はアイテムは20個持てるようになっているんですが、ある材料の石だと3個分の容量を食ってしまうんですね。

―― それで、ダンジョンの途中でいいアイテムを見つけちゃったりするんですね？　そのときせっかく運んできたアイテムを捨てなきゃならなくなると。

冨江 そう。そこに葛藤があるわけですね。

―― で、欲張りすぎて全部なくなちゃったりとか（笑）。

冨江 そこでみんないろんなことを考えるでしょうね。ルートも…、あ、ま、たぶんいろんなことを考えると思いますよ（笑）。

―― ルートによって運びづらいとか？

冨江 とか、まあ、たぶんいろいろですね。

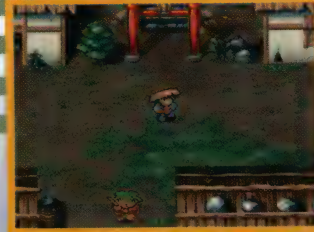
温故知新 ～今までのシレンシリーズ

SFCの『トルネコの大冒険』で初登場した『不思議のダンジョン』シリーズだけど、そのうち『風来のシレン』シリーズは3タイトル発売されている。どれも中毒性の非常に高いゲームなのだ。

95年12月1日 **不思議のダンジョン2 風来のシレン**

記念すべき『風来のシレン』第1弾。『ドラクエ』の世界の延長の『トルネコの大冒険』とはちがい、すべてが完全なオリジナルだ

96年11月22日 **不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～**

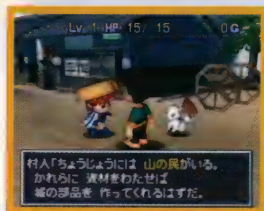
SFC版とは異なったストーリーのGB用オリジナル作品。ゲームボーイカラーでプレイしても綺麗な疑似カラーで表示される

99年12月8日 **不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～（Windows版）**

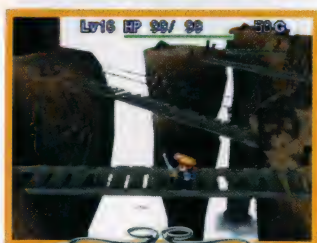
基本はGB版のリメイクだが、LAN（パソコンをつなぐネットワーク）を利用したWindows版ならではの新機能が搭載されている

シレンの冒険の地

海と山に抱かれた、恵み多い豊かな土地。海の向こうには島々が見え、シュテン山と呼ばれる山には謎めいた遺跡らしきモノがあるという噂もある。シレンは、この一帯の様々な地形を冒険することになるんだ。山頂には城の部品を作ってくれる山の民が住んでいるという話だし、島には鬼一族が住んでいるとか。はたしてどんなダンジョンが待ち受けているのかな？

ってことは、部品を山頂に運ぶの？

せせらぎ渓谷

渓流沿いの岩場。シュテン山から流れてくる小さな滝がここに集まり、渓流を作っている。景観がとっても美しい場所のひとつ

奈落山峡

雲の上を行く切り立った高地。断崖のてっぺんを吊り橋でむすび、通行可能となっている。高所恐怖症の人はたいへんかも

古都の遺跡

シュテン山のどこかにあるという古い遺跡。かつては都として繁栄していたようだけど、今では人の気配を感じることはない

白銀霊峰

シュテン山頂上にほど近い場所。あたりは雪で覆われている。橋に下がった氷柱が厳しい寒さと険しい冒険を物語っている

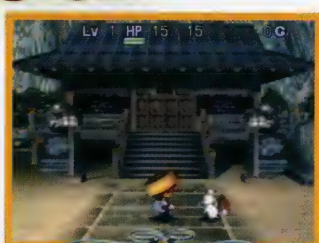
山間の小さな村「ナタネ村」

シレンとコッパが旅の途中にお腹を空かせてたどり着いたのが、ナタネ村。周囲は森に囲まれて、山からの澄んだ水が流れ込む滝川、神社や食事屋などもあり、恵まれた集落だ。しかし、村人達を悩ませる乱暴者の鬼一族がときどき襲いかかってくるので、村人達は困っているのだ。今回は、そんなナタネ村の一部を紹介してみよう。いろんな人もたくさんいるみたいだから、今後の情報も見逃せないぞ。

うどん屋

たくさんの客でにぎわううどん屋「むみゅう」。宿屋も兼ねていて、シレンたちのめんどうもみてくれる

村の通り

活気あふれる村の様子。この中からシレンを助けてくれるキャラクターもたくさん登場するかも？

神社

何やら霊験あらたかそうな神社。神社の建物にはダルマが飾られているみたいだけど…。何の神社なの？

職人の家？

きれいな風鈴がずらっと並ぶ不思議な家。どうやら何かの職人が住んでいる家みたいなんだけど…

3Dになったダンジョン。システムは同じだぞ!

今回公開されたダンジョンの写真は、すべて「シャッフルダンジョン」のもの。「シャッフルダンジョン」とは、いくつか用意された地形を、毎回シャッフルしてランダムに選び出すというもので、完全自動生成のものではないぞ。見たカンジは3Dなんだけど、システム的にはいままでの『風来のシレン』シリーズと同じらしい。詳しいことを教えてもらったぞ。

見た目は3Dになっても『風来のシレン』のシステムは変わらない

3Dなの?

こんな場所だと、落ちている道具やワナが見えにくそうだよねぇ…

武器や防具を合成してくれる合成の壺なども健在なのだ!

「思いっきり3Dです。見た目は…」

回答者
◎チュンソフト代表取締役
中村光一さん
不思議のダンジョンシリーズの生みの親

―― 画面写真は3Dに見えますけど。

中村 思いっきり3Dです。見た目は…だって(笑)。やることは基本的にスーファミ版やGB版と変わらないです。

―― このような3Dでもマップは自動生成するんですか?

中村 しますね。

―― 橋の位置が変わったりとか。

中村 そうですね。スーファミ版のときもそうでしたけど、マップの種類によって、地下のダンジョン系のものは完全に自動生成で、地上の、ある程度見せ場のあるマップについては、いくつかあるものをシャッフルで選んでくるシステムなんです。なので、完全に自動生成になるわけではないんです。

―― ダンジョンのなかのカメラは固定なんですか?

冨江 基本的には固定です。あんまりカメラを動かしてしまうと東西南北わけがわからなくなってしまいますから。『シレン』はそのようなストレスを感じさせないようなシステムを目指しているゲームなので、そこはすりあわせでやっていく感じですね。ですから、方角はどうでもいいところについては演出を派手にしています。

―― では、最近の3Dゲームによく見られるような3D酔い(リアルな3Dゲームをプレイしていて乗り物酔いに似たような感覚になること)はあるんでしょうか?

冨江 それはたぶんないでしょう。

気になる開発進行具合。どれぐらい?

画面写真などを見る感じでは、ずいぶんと開発が進んでいるみたいだけど、いったいどれぐらいできているのかな?速くプレイさせてくれ～!ってことで、ゲームの開発進行状況を聞いてみました。この感じなら春発売は確実かな?

開発状況はなんと90%弱!? この感じなら春にはほぼ確実にプレイできそうだぞ。楽しみに待とう!

シレン
10歳ぐらいの少年ながら風来人として冒険を続けている主人公

コッパ
人語を達者に操る「語りイタチ」の子どもで、シレンのよき相棒

開発度は?

「9割はこえてるよね」

―― 現時点での開発度はどのくらいなんですか?

冨江 どのくらいなんでしょう。

中村 でも、9割は越えているよね。

冨江 9割は越えて…、いないと思います。

中村 え?

冨江 9割は越えていないんじゃないかなあ(笑)。

中村 でも、まあ、そんな感じだよね。

―― あと残りの1割強を埋めるのにどのくらい時間がかかるんでしょうか?

冨江 どのくらいなんでしょう。こっちが教えて欲しいくらいだったりします(笑)。

―― バグチェックも大変なんでしょうね。

冨江 今回はバグとりがそうとう大変ですね。要素がかなり多いので。

―― その作業は社内で行われるんですか?

中村 基本的にはそうですね。

―― 3Dになったから大変だったことはありますか?

冨江 いっぱい。もともと私に3Dのノウハウがなかったので、「知らない」ということがいちばん大変だったですね。「どうしよう?」って(笑)。

―― 逆に楽しかったことは?

冨江 やっぱりいい絵があがってきて、いろんな要素ができていくと、「おおっ!」っていう驚きがあってとても楽しかったですね。あと、イベントなんかでも、前作では見おろしの画面しかできなかったので、やりたいことができたのがとても楽しかったですね。

実況パワフルプロ野球2000

パワーアップの神髄はパワプロにあり!!

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	実況パワフルプロ野球2000
発売元	コナミ
発売日	3月23日予定
価格	7800円予価
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
備考	64GBパック対応

さらに進化し続けるパワプロ最新作登場!!

待ってましたのパワプロ最新作なのだ

もちろん最新データで遊べるぞ

待ちに待ったパワプロ最新作!! 今回もまた、野球好きなみんなの期待を裏切らない超おもしろパワーアップがされているぞ。今回はそのパワーアップ部分をピックアップして紹介しよう。

おなじみのメニュー画面なのだ

早く友達と対戦で盛り上がりたい

おなじみのモードで遊びつくそう

おなじみのモードは健在だ。今回もGB『パワプロクンポケット2（仮）』とのリンクが楽しめるので、64GBパックを持っているユーザーは活用できるかもね。ではモードを紹介しよう。

対戦 1～2P

好きなチームを使ってコンピュータと対戦したり、友達と対戦することができるぞ。もちろん観戦モードも健在なのでした。

アレンジ 1P

既存の12球団とサクセスで作った選手を好きなチームに移動させて、自分だけのチームを作ることができる。詳しくは右ページを。

データあれこれ 1P

GB『パワプロクンポケット2（仮）』で作った選手をN64に登録したり、コントローラパックに選手を保存することができるぞ。

ペナント 1P

実際のプロ野球同様、好きな球団1つを選択し、135試合を戦っていくモードだ。

前回好評のドラマティックペナントもパワーアップしているぞ

シナリオ 1P

12球団の1999年度に実際にあったシチュエーションで、自分なりにプレイできるモードだ。

今回はどんなシナリオが用意されているのか楽しみだよね

サクセス 1P

自分で選手を育成していくモード。育て方しだいでいろんなタイプの選手を作成できるんだ。

今回は社会人編。どんなイベントが主人公を待ち受ける？

ホームラン競争 1～2P

好きな選手や球場を選んで、いかにホームランを打てるかを競うモード。前作『パワプロ6』ではパーフェクトを達成したりすると、楽しいおまけがあったけれど、はたして今回は……?!実はまだサンプルでプレイできないので不明。

リーグ 1～2P

好きな球団でリーグ戦が楽しめる。試合数などの様々な設定も可能なんだ。友達と長期にわたって対戦することもできるぞ。

キャンプ 1P

選んだチームや好きな選手で、打撃練習や守備練習などができるモード。チームの戦力分析にも、もってこいのモードなんだ。

サウンド 1～2P

サウンドの設定をすることができる。実況のオンオフや声の大きさまで変更可能だ。君好みの設定をしておくといいかもね。

今月はアレンジモードのパワーアップについて紹介していくぞ!!

今回のアレンジモードはかなりパワーアップ。メニューもどんどん増えているのだ

独断でアレンジ最強チームを考えてみました

野手アレンジ
野手をアレンジ。好きなチームの野手を選んで自分のチームに編成できる。

投手アレンジ
投手をアレンジ。好きなチームの投手を選んで自分のチームに編成できる。

背番号アレンジ
背番号をアレンジ。自分のチーム内の選手を好きな背番号に変更できる。

オーダー設定
DHありとなしの時の打順の設定ができる。今回は打順ロックも可能だ。

起用法アレンジ
選手の使い方について、細かく設定ができる。詳しくは下を見てくれ。

チーム方針
アレンジしたチームをCPUが操作する時の方針を設定できる。

起用法アレンジ

投手 まずは役割を決めよう

CPUに操作させる時に、そのチームの投手の役割を細かく設定することができる。これで設定しておけば、実際のプロ野球同様、選手の個性が反映されていくと思うぞ。

先発やリリーフなど役割に応じて設定

どの起用法を選ぶか

投手は役割に応じて、設定が可能だ。先発やリリーフエースなどの役割も選手ごとに設定することができるぞ。

先発 ●先発投手の設定をする。設定項目は下の6種類だ

おまかせ	この選手の交代時期をCOMの自動判断に任せる。
完投	この投手にできるだけ完投を狙わせる。
調子次第	その試合の出来来次第で、この投手をできるだけ引っ張る。
スタミナ	スタミナがつきたら交代を考え始める。
100球	投球数が100球を越えると交代させられやすい。
勝利投手	勝利投手の権利を取得した時点で交代を考え始める。

先発・中継ぎ ●上の先発の6種類に加えて4つの種類があるぞ

リード時	点差に関わらずリードしているとき登板させやすくなる。
接戦リード	リードしている接戦を逃げ切りたい時に登板させやすい。
ビハインドでも	同点または接戦で負けていても登板することがある。
敗戦処理	試合をあきらめた時に他の投手の負担を軽くする。

中継ぎ ●上の先発・中継ぎの4種類に1種類を追加

セーブ狙い	セーブのつく条件のそろった時に登板させやすくなる。

リリーフエース ●上の中継ぎに加えて1種類を追加

最終回のみセーブ	最終回のみセーブのつく条件がそろった時に登板させやすくなる。

野手 打者の役割も決めよう

CPUに操作させる時に、そのチームの野手の役割を細かく設定することができる。代打要員や控えなど、これまたプロ野球同様に設定しておけば、より楽しめるぞ。

途中交代もリアルに設定だ

背番号アレンジ

選手の背番号も変更可能に。前作までは、アレンジすると、同じ背番号を持つ選手が同チーム内にできてしまうこともあったが、これで自分好みに設定することが可能になったのだ。

自分だけのチームって感じ

好きな背番号にチェンジだ

チーム方針

CPUがそのチームを操作するときに、バントは多い方なのか? 選手交代は多い方なのか? などの設定をすることができる。そのチームの特性にあった方針を設定しておくとおもしろいぞ。

チームの方針を決めておこう

そしてサクセスは社会人編だ!!

今回のサクセスは社会人編。社会人野球チームの一員となった君は数々のイベントを繰り広げて、無事、プロの球団にスカウトされるのを目指すというモードなんだ。前作でもそうだったけど、このサクセスモード、一度ハマると何回でもやりたくなっちゃうよね。

どういう選手にするか設定だ

これが今回のメイン画面。一体どんな練習方法が用意されているのかな?

いったいどーなるサクセス社会人編!!

詳しい内容は次号以降で!!

サクセスのイベントなどについては、次号から詳しく紹介していくぞ。待ちきれない君には耳より情報をちょっとだけ。あの矢部っちや猪狩君はもちろん登場。野球以外の要素もとってもすごそうだぞ。

投手は今回からこんな設定も

練習と仕事の板挟みになりそう

選手の特殊能力など様々なパワーアップがあるぞ!!

特殊能力が増えた!!

他にもパワーアップしたところは盛りだくさんだ。まずは選手の特殊能力の追加。20〜30種類ほどの能力が新たに追加されているんだ。「固め打ち」「サブポジ○」など詳しくは次号でね。

選手のステータスもチェック

これが巨人松井のステータス。安定感と威圧感がついたパワーヒッターだ。でもマイナス要素も多いんだな

選手データがさらに細かくなった

さらに選手の能力値を幅広く設定し、より個性豊かになったぞ。

ゲームバランスがさらによくなった

ゲームバランスもより洗練されてパワーアップされた。ミート打ちをもっと使いやすくしたり、新変化球も追加されているんだ。

ペナントモードのパワーアップ

前作で好評だったドラマティックペナントモード(以下、ドラペナ)もパワーアップされたんだ。ドラペナはより本物のプロ野球らしく、イベントが追加されたペナントモードで、プロ野球で実際に起きたイベントもあるみたいだぞ。また、今回はファーム選手が使えるようになるらしいとの情報も届いているんだ。一体どんなことが起こるのか楽しみだね。今回はこんなイベントがあるっていう画面を用意してみました。

中日山崎選手の劇的なホームラン

すると山崎選手にこんな能力が……

だから僕たちはパワプロに期待してしまうのだ

とにかく待ち遠しい『パワプロ2000』。今回サンプルロムをお借りして遊ばせてもらいました。まず思ったのはカーブやスライダーがかなりキレています。わかっていても打ちづらいかも。詳細は次号で明らかにしていくので、お楽しみに。

ドラペナも楽しみだぜ

パワプロクンポケット2（仮）

◎ゲームボーイ◎

項目	内容
タイトル	パワプロクンポケット2（仮）
発売元	コナミ
発売日	3月23日予定
価格	4500円（予価）
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

今度のパワポケは転生モードでさらに強くなる?!

そして好評のGB版。今回も、またとんでもない設定で笑わせてくれそうですよ。それにしても気になるのは転生モード。これって一体どういうこと？とにかく早くプレイしてみたいよね。

今回はプロ球団でのサクセスなんだ。相手もプロだ

試合でいい成績を残すことができるだろうか？

今回はこんなストーリーだっ！

プロ野球最弱のチーム、ドリルモグラーズ。主人公は希望球団でないこのチームに指名され、入団。だがしかし、親会社であるドリルトーイコーポレーションは経営不振。1年間で役に立たない選手はリストラという非情な命令が……？果たしてどうなるのか？

一応プロ選手として契約したけど……

親会社は経営不振で最悪な感じ。一体どーなる？

転生モードって何？

育てた選手のデータを友達に送ったり、もらったりすることで、その選手をもう一度育てることができるんだ。選手の能力値は初期化されるけど、アイテムや彼女のデータは残るので、転生を繰り返せば、初期能力が高い状態から育てることができるんだって。

最初は初期能力が低いのが当然だけど

アイテムや彼女を作っておくことが大切だ

すべてがパワーアップした2なのだ!!

この経営不振のどん底状態から、まずは1軍を目指すことになる主人公。とはいっても、次々と襲いかかる難題に野球どころじゃない事態も?! 君の力で果たしてモグラーズを優勝させられるか？

彼女はやっぱり作っておいた方がいいかもね。うん

こんな人も登場。それにしても神様って……。何？

前作でもあった、うろつきモードもあります。今度はうろついて何をするのでしょうか？とにかく楽しみですな

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	星のカービィ64
発売元	任天堂
発売日	3月24日
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用(ミニゲーム1～4人)
備考	振動パック対応

ついに発売日決定!!祝一挙6Pだ!!

お待たせ!! ついについにみんなの待ちこがれていた『星のカービィ64』の発売日が決まったよ!! も～春休みはこれで遊ぶっきゃないでしょう!!

新ワザ その1 ミックス 能力コピーを2つミックス

コピー能力を2つ同時に使っちゃえ!

まずはその1。今までの号でも紹介してきた「コピー能力のミックス」からだ。カービィは敵を飲み込んで、その能力を使うことができるんだけど、今回は2つの能力をあわせて使うことができるんだ。

バーニングバーニング

基本のコピー能力をミックスすることで、新しい能力が誕生するぞ。まずは火の能力であるバーニングを2つミックスしてみると、新しい能力は「炎の矢」になるんだ。

バーニングの能力を2つミックス。画面右下を見て。能力が2つ表示されているぞ

アイスストーン

次は氷の能力アイスと、岩の能力ストーンをミックスしてみました。なんとカービィがカーリングのストーンになってしまったぞ。しかも触れた敵を次々と凍らせることもできるんだって。

まさに氷のいいところと岩のいいところがミックスされた能力だよね

バーニングボム

火とボムの能力をミックスすると「花火」。これまたきれいにまとまりました。見た目もとってもきれいだよね。この花火を連発して敵を倒すと、まさに「た～まや～」状態のカービィです。

背景が暗いステージなら、なおさらきれいに見えるよね

バーニングストーン

最後はバーニングとストーンのミックス。想像してみて? 一体どんな能力になったかというと……。なんとカービィの頭から火山弾が発射されているよね。しかも火山弾はでかいぞ!!

向きを変えながら火山弾を発射することができるってわけ。強そうかも

新ワザ その2

リフトアップ

敵をすい込み持ち上げろ

敵の能力をうまく使っちゃおう

今回から追加されたリフトアップ。これはすい込んだ敵や物を頭上にかかげることができる新ワザなんだ。敵によってはリフトアップの状態から攻撃したり、空を飛んだりすることもできるぞ。

ブロントバードで滑空しよう

ブロントバードをすい込んでリフトアップすると、グライダーがわりに滑空することができるんだ

グランクで敵をねらっちゃう

グランクをすい込んでリフトアップすると、そのグランクの発射する弾で攻撃することができるぞ

ギョッパーですいすい

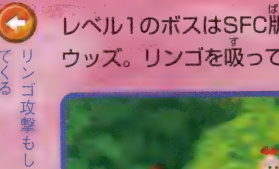
水中でギョッパーをすい込みリフトアップ。カービィを連れてすいすい泳ぐことができるんだ

レベル1のボスはやっぱりこいつ。ウィスピーウッズだった!

前号でも紹介したけど、レベル1、すなわち最初のボスキャラはやっぱりあいつ、ウィスピーウッズなのでした

リンゴを吸ってぶつけろ

地中から根っこ攻撃が

リンゴ攻撃もしてくる

レベル1のボスはSFC版でもおなじみのウィスピーウッズ。リンゴを吸って当てていけばいいみたいだ。

ウィスピーウッズを見事倒せば、クリスタルがゲットできるぞ

こんなデモシーンも用意されているんだ

ウィスピーウッズを倒すとこんなデモシーンが流れます。クリスタルを集める冒険を続けよう。

新情報 その1

仲間?!

あのキャラも登場

ワドルディ、デデデ大王、そしてアドちゃん

そしてカービィファン必見!! あのキャラたちが登場して、カービィを助けてくれることがわかったぞ。そのキャラとはワドルディ、アドちゃん、そしてデデデ大王だ。一体どんな風に登場するのかな?

ワドルディ登場

敵に乗り移られたワドルディ

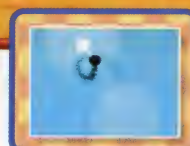
まずはワドルディ。なんと、ワドルディはクリスタルのかけらをひろったばかりに敵に襲われてしまうんだ。しかもこんなことに……。

クリスタルのかけらを拾ったワドルディは敵に乗り移られてしまうのだ。一体どうやったらワドルディを救出できるのか?

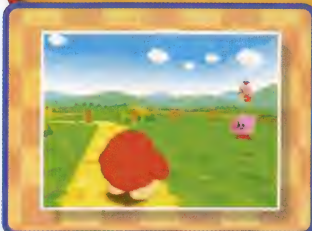
乗り移られたワドルディと対決

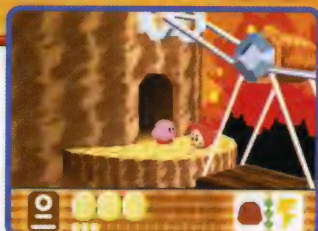
ワドルディがカービィに突進してきたぞ。どーする?!

なんとカービィがペシャンコに!! このままじゃ危ないぞ

こうなったらワドルディと戦うしかなさそうなんだけど……

ワドルディの体から敵が逃げていったぞ

喜び合うカービィと妖精。これでひと安心

そしてワドルディも仲間に

ワドルディの元を立ち去るカービィだったけど……

ワドルディも一緒についていくことにしたみたいだ

ワドルディがカービィにゴンドラに乗るようにすすめるが

なんとワドルディがゴンドラを動かして移動できるように

K I R B Y

デデデ大王登場

敵に乗り移られたデデデ大王

そしてカービィの宿敵?! デデデ大王も登場。やっぱりデデデ大王も敵に乗り移られてしまったようなんだ。大王を正気に戻そう。

デデデ城でクリスタルをみつけたんだけど、現れた敵がデデデ大王に乗り移ってしまったんだ。いっちょバトルといきますか?

アドちゃん登場

敵に乗り移られたアドレーヌ

次はアドちゃんです。今回なんとアドちゃんの本当の名前が判明。実はアドレーヌという名前だったんだって。みんな覚えてね。

クリスタルのかけらを拾ったところを敵に乗り移られてしまった。カービィ達がかけつけたときは、おそかったみたいだ

乗り移られたアドちゃんと対決

アドレーヌが描いた敵が実体化した

アイスドラゴンも登場するぞ

そしてかつての強敵まで登場

無事にクリスタルのかけらを回収

アドレーヌも正気に戻ったぞ

そしてアドちゃんも仲間に

カービィ達の目的を知ったアドレーヌ

一緒にクリスタルを集めることに

アドレーヌが描くものは実体化するぞ

これでカービィの体力回復になる

乗り移られたデデデ大王と対決

デデデ大王の吸い込み攻撃が始まったぞ。吸い込まれないように気をつけろ

ハンマー攻撃もしてくるんだ。もう危ないってばさ!! ちょっと本気かもよ

デデデ大王に乗り移った敵が攻撃してきたぞ。チャンスはここかも?!

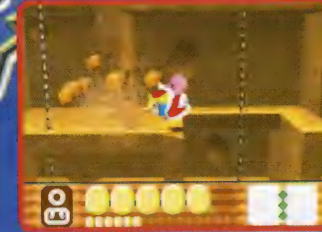
デデデ大王の体から敵を追い出したぞ。ラッキー

次のクリスタルを探しにいくカービィたち

そしてデデデ大王も仲間に

最初は意地をはっていたデデデ大王だったんだけど、もしかして……

やっぱりカービィの後を追うのでした。なんだかんだいってもね

デデデ大王が助けに来てくれると……。一体どうしてくれるのかな

なんとカービィを背中に乗せてハンマーで壁を壊してくれるんだ

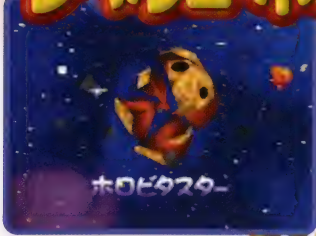
新情報その2

レベル2

新しいステージへ

どんな敵がいるのかな？

お次は今回初登場のステージを紹介しよう。その名もレベル2、ホロビタスターだ。果たして、ここではどんな敵がカービィ達を待ち受けているのかな？ そして謎の敵の正体はわかるのかな？

レベル2 ホロビタスター

なんか見た目もボロボロなホロビタスターって感じなんだけど…

砂に飲み込まれてしまうぞ。その前に移動していくのだ

敵がいっぱいいるけど、その中をすり抜けていくカービィ

大きな口で敵が襲いかかる。砂漠の敵は危険がいっぱいだ

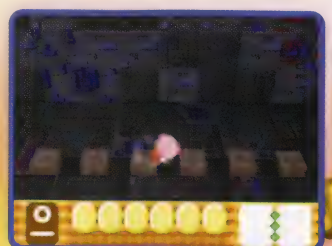
落ちないように気をつけていこう。でも足が震えそうだ

まるで迷路の中に迷い込んでしまったようなステージだ

水中に潜って空中の敵をかわすんだ。泳ぎも得意だぞ

砂の中からも敵が出現。とにかく敵の攻撃に気をつけていこう

巨大なピラミッドが浮上。一体これはなんなんだろうか？

地下の世界へ飛び込むカービィ。冒険の始まりだ

ピラミッドの中も敵でいっぱいなのでした。きびし〜

塔の上でピクスというボスと対決だ。どんな攻撃をしてくる？

ピクスの弾をジャンプしてかわしていこう。ひらり

円を描きながら移動してくるピクスだ。気をつけろ

とりあえず、未知との敵との戦いは逃げて相手の出方を見よう

そしてカービィたちは次のステージへ…

まるで砂漠をゆくカービィご一行様って感じだよね

でもカービィったらおなかがへって動けなくなっちゃった

でもアドレーヌに出してもらったケーキとリンゴでとってもうれし

それを食べるカービィの頭上で、新たな扉が開くのでした

4人同時プレイのミニゲームだ!

そしてそして、今回のカービィの目玉ともいうべきミニゲーム。なんと4人で同時対戦ができるんだ。ゲームは全部で3種類。君の好きなキャラを操作して楽しむことができるんだ。

4人同時対戦OK。操作も十字ボタンとAボタンのみだ

Aボタンで衝撃波を出して床を落としていく

床は落下していくけど、自分は落ちないようにしよう

残り人数がなくなったら負けという単純ルールだ

相手が減るたびにフィールドが狭くなっていくぞ

熱中することまちがいなしのミニゲームなんだ

祝・発売日決定！4月27日(木)を待て！

THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

NEW SWORD! 剣

めでたく発売日が決定した。当初の予定の3月よりは1カ月遅れたが、何度も涙をのんだ『時のオカリナ』を思えば、ほぼ約束どおりと言っていいだろう。どうせ春なんて無理だろうと、すっかり疑っていた人は反省しなさい。僕も反省します。

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元	任天堂
発売日	4月27日
価格	5800円(カセットのみ)
	7800円(メモリー拡張パック同梱)
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用／振動パック対応

かじ屋にあずけてグレードアップ！

剣を持たずに丸一日を過ごす…不安

上のリンクのイラストに注目してほしい。左手に持っている剣は、今までに見たことのないかたちをしている。コキリの剣や、マスターソードとはまったく違ったデザインだ。『時のオカリナ』では、延々と物々交換を行うことで、ダイゴロン刀をゲットすることができたが、今度はもっと簡単みたいだ。かじ屋に80ルピーを払うと、剣を鍛えなおしてくれるらしい。でも、丸1日あずけなければならないんだって…。

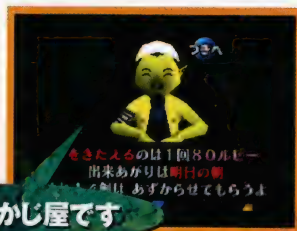
ワタシがかじ屋です

➡お面やを思わせる人なつっこい笑顔が、なんか怪しい…。1回80ルピーっていうのも安すぎるような…、と疑ってしまうのは『ゼルダ』ファンの悪いクセ？ なんか裏がありそう…

⬆ホワイトウルフォスを相手に、剣の斬れあじを試そうとするリンク。間合いをとって、じりじりと近づく…

⬆うまく背後をとったようだけど、おしいところでかわされてしまう。そうそう、なかなか手強いやつだったな

⬅今度はナマイキに防御されてしまった。全然だめじゃん、リンク…、と思っていたら…

➡見事にズバッと斬りつけることに成功。なかなかの斬れあじのようだ。この剣で回転斬りをすると、通常より大きなダメージを与えることができるのか？

きたえた剣

通常の剣

⬆これまでに公開されていた写真でリンクが持っている剣（コキリの剣？）と比べると、長さは極端には変わっていない。こどもリンクの手にはぴったりのようだけど。刃の部分が2つにわかれていて、確かに威力は増したように見える

ユウレイゴロンにひん死のゾーラ…？

うらめしそうな後ろ姿に注目

スペースワールド以降、公開された画面写真をながめていると、なんとなく物語の展開を想像できるくらいにはそろってきたように思う。おそらく、「オープニング～奪われたエポナ」→「刻のカーニバルの準備をする街～落ちてくる月のウワサ」→「デクナッツ族編」→「ゴロン族編」→「ゾーラ族編」→「エポナを奪ったスタルキッドとの戦い」というふうに展開するんだと思う。それぞれのエピソードでは、どんなキャラが待っているのか？

命名「うらめしゴロン」

➡突然ですが、このうらめしそうな後ろ姿に注目してください。ふわふわ浮かんでいるけど、ユウレイになったゴロン？ なんだか着いてきてほしそうだけど…。成仏させてほしいのか？

霊体験をするリンク(笑)

耳をふさぐゴロン(笑)

⬅こちらは、泣きむしゴロン。小さな子どものようだけど、その泣き声の大きさには思わず耳をふさいでしまうほど。子どもを泣きやませるには…、さてどうしたらいい？

ゾーラに何が起こったのか？

お次はゾーラ族とのエピソードから紹介しよう。とある海岸で、リンクは今にも倒れそうなゾーラ族の青年と出会う。彼はバタリとくずれおちるが、最後の力をふりしぼりリンクにメッセージを残す。そのメッセージとは…？ といった感じで、なかなかドラマチックな展開が待っているようだ。後頭部のしっぽや、両腕のヒレが短くなっているのは、何か意味があるんだろうか…？この後リンクは、海賊のアジトへと向かうらしいが、海賊たちと、このゾーラの青年との関係も気になる…。

⬅ゾーラの青年が手にしているのは、まぎれもなくホネホネギター（↑編集部予想の名前）！ゾーラの仮面をつけたときに使用できる楽器だ。このゾーラの青年から譲りうけるってこと？

⬅ここが海賊のアジト。アジトのいたるところで見張りの海賊がうろついているようだが…、その姿どこかで見たような…。忘れもしない、気っぷのいい姉ちゃんの集団ゲルド族そっくり！ いったいどうなってるの？

ゲルド？

今月のあんた誰？

静かな洞窟の奥に、キラキラ光る泉…。わーい、妖精の泉だー、って…、な、な、なんじゃこいつら？ ハートを回復してくれるのかどうかは、ものすごくあやしい。なんという、ふてぶてしくもユカイな顔…。

ここまでわかったデクナッツ王国の冒険！

謎の老人が住む天文台？

さて、今度はデクナッツ族とのエピソードを紹介しよう。冒険の序盤と思われるここでの展開は、公開された写真でかなりこまかい部分まで想像することができる。まずは、右の写真。Cアイテムに何もセットされていないので、リンクはデクナッツのお面をとることができないようだ。奪われたエポナや月の落下よりも、リンクにとってはこれのほうが一大事なのかも。ここでは、謎の老人から話を聞くことができる。後ろに大きな望遠鏡があるので、天文学者なのかも…。

望遠鏡でのぞくと？

⬅初登場の望遠鏡視点。Aボタンでさらにズームできる。老人のいる場所から街の様子を見ているようだが、新アイテムとして望遠鏡を持ち歩けたらうれしいなあ。向こうに見える高い塔はいったい何だろう？

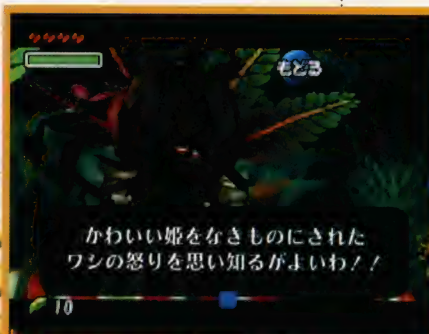
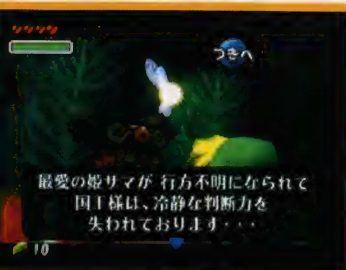
⬅デクナッツ族が暮らす地域は、熱帯地方を思わせる。ずっと背後にデスマウンテンっぽい、あやしい雲を抱いた山がそびえているが…

王様は頭の大きさもキングサイズ！

デクナッツ族のイラストが公開された。『時のオカリナ』発売前に、ゾーラ族やゴロン族のイラストが公開されたときもワクワクしたけど、今回も期待を裏切らないはじけた感じの面々がそろっている。特にお姫さまの顔は、ルト姫に勝るとも劣らない美しさ（笑）！母親はオクタロックか？王様の頭の大きさもいいなあ。中に何が入ってるんだろ？

デクナッツ族

今回公開された写真で気になるのは、デクナッツ族の方言がなくなっていることだッピ。そんなことを気にしているのは、オレだけッピか？身分の高い人は標準語をしゃべるッピか？

➡すごく怒っているデクナッツ王。いったい姫の身に何が起こったのか？どういうわけか、またもや女王様はいない。キングゾーラといい、ハイラル王といい、なんで？

⬆門番にじっと顔を見られるリンク。どこからどう見てもデクナッツ族にしか見えないので、中に入ることは簡単そうだけど？

⬆またしても姫がいなくなった！お約束すぎる展開！（←あきれているのではなく、うれしいのだ）。デクナッツ王のために、姫をさがしに行くんでしょ？まかせとけって！

⬆2月号で木にしばりつけられていたサル。リンクは何かの約束をはたしたようだから、恩返しが期待できるかも。右にいる美女は姫だと思うけど、サル、姫、リンクがどのようにからんでくるのか楽しみ

デクナッツ王国のミニゲーム

こちらはおなじみミニゲーム。空中をふわふわ飛んで、ルピーを集めるゲームのようだ。昨年のスペースワールドでは、デクナッツリンクが飛ぶためには、ランディングパッドのような役割をする花が必要だった。ギュー、スッポンという感じで空中に飛び上がり、ゆらゆら滑空できる。

⬆おー！「ッピ」だ！ やっぱり残っていたよ、この方言。うれしいッピ。それはともかく、浮き島に設置してあるのが、空中に浮かぶための花だと思われる。床に落ちてしまうと、ゲームオーバーかな？

空中から襲いかかる新顔の敵キャラ！

最後は新しい敵キャラの紹介。空中から攻撃してくる、手強そうなやつだ。巨大な蚊のような姿がなんとも不気味…。するどく尖った長いしっぽに気をつけろ！

➡空からヤツがやってくる！ 四方を壁に囲まれた、バトルアリーナのようなこの場所はいったい…？

⬅リンクの足元には、空を飛ぶための花が。デクナッツのお面を装備して戦えってこと？

宮本さん作詞家デビュー記念！

『時のオカリナ』音楽CDまとめてチェック！

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」リアレンジ・アルバム

●徳間ジャパンコミュニケーションズ
●2,913円(税別)●TKCA-71824

厳選した12曲に、MOKAという名の2人組のユニットが大胆なアレンジを施した異色盤。デジタルっぽさが気になる『タイトル』『戦闘』などは好き嫌いが分かれるところだが、カリブ海のイメージたっぷりの『お店』や、トランペットがかっこよく響く『ハイラル平原メインテーマ』なんかは、原曲から適度に離れたアレンジが心地よい。目玉はなんと言っても宮本さんが作詞した『エポナの歌』だ（ポケモンソングの戸田昭吾さんが共同作詞）。詞の内容は聴いてみてのお楽しみ。マロンのキャラ設定を覚えている人なら、ぐっときます。歌い出しは、みんなの想像どおり（笑）。歌は白鳥英美子さん（お父さんなら知ってるかも）。すごく優しい声でグー。

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」オリジナルサウンドトラック

●ポニーキャニオン
●2,427円(税別)●PCCG-00475

『タイトル』から『スタッフロール』まで全82曲が、ほぼゲームの進行順に収録された決定版。『アイテムキャッチファンファーレ』のような短いものもちゃんと収録されていてうれしい。ディスクが金色っていうのもファン心をくすぐってくれる。聴けば、なつかしい冒険の日々がまぶたの裏に次々とよみがえってくること間違いなしだ。ただ、毎回82曲を通して聴くのはさすがにつらい。この中から自分の冒険に思い出深い何曲かをセレクトし、編集して聴くっていうのもいいかも。

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」ハイラル・シンフォニー

●メディアファクトリー
●3,000円(税別)●ZMCX-102

『カカリコ村』『ゾーラの里』など、いわゆるエリアのBGMを中心に全13曲がオーケストラアレンジされて収録されている。12曲のオカリナメロディをメドレーにした『オカリナ組曲』や、シリーズのテーマ曲をまとめて1曲にした『ゼルダの伝説組曲』など、聴きどころは多い。オーケストラアレンジによって、もっとも表情を変えたのは『ゲルドの谷』だ。ゆったりとした気分で聴き、原曲のメロディのよさを再発見してほしい。

スーパーマリオRPG2

(仮)

◎NINTENDO 64◎

タイトル	スーパーマリオRPG2(仮)
発売元	任天堂
発売日	2000年予定
価格	6800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

マリオの冒険に待ち受けるものは?果たして……!?

クッパが本当の悪者なのかな?

今月も『マリオRPG2』の新作情報が届いたので紹介していくぞ。今回のゲームでは、フィールド上で敵に出会うと、そのまま戦闘モードに突入するみたい。アクション要素で楽しめそう。

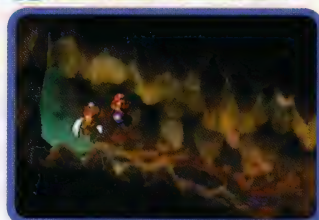
なんと!! 初登場。ルイージがいるぞ

バトル開始。どうやら敵に先制されてしまったようだ。主導権をとられたぞ

心躍るワクワクの冒険を一緒に体験しよう!!

バトル中、敵の攻撃をガード。前回同様ボタン操作でガードできる

5種類のコマンドから「ジャンプ」を選択。どういう風になるかな

ここは「星のふる丘」。ちょっとロマンチックな感じだよね

火山の洞窟から奥に進むマリオ。怪しげな雰囲気が漂っているぞ

[illegible]ノコ。考古学にも詳しいみたいだ…

マリオの前にチョロプー出現。後ろにはクリボーもいるんだけど……

糸井重里のバス釣りNo.1®決定版！

◎NiNTENDO 64◎	
タイトル	糸井重里のバス釣りNO.1決定版!!
発売元	任天堂
発売日	3月31日発売
価格	6800円
ジャンル	釣りゲーム
プレイ人数	1人用
備考	振動・つりコン64対応

ついに発売日大決定!! 春休みには友達とアウトドアでバス釣り。そして、家に帰ったらこのゲームでバス釣りなんていいかもしれないね。今回も最新画面をどどーんと紹介していくぞ。

タヌキくん
バス釣りにハマっていて、バス釣りの腕はなかなかのものですが、調子が悪いとどんどんはまっていく気が弱いタイプです。自分の腕に自信がもてないのが原因かな?

ネコくん
いつも楽しい感じで暮らしています。マイペースなので自分の楽しみを優先するタイプですが、実は寂しがり屋な性格です。流行っているので始めたバス釣りなのですが…。

キツネさん
他人には干渉しないしされたくないという孤独を愛するタイプです。クールを装っていますが、実は負けず嫌い。バス釣りの腕は一番の実力者です。

ウサギちゃん
明るくて素直な性格で、他人がバスを釣ったときも心から「おめでとう」と言ってくれる心優しいタイプです。シークレットポイントも惜しげもなく教えてくれます。

発売日大決定!!春休みはイン・アウトドアでバス釣りだ!!

どんな湖でバス釣りを楽しめるのかな?

このゲームでの釣り場所は、もちろん湖。いろんな湖が登場するみたいだけど、今回は2つの湖を紹介するぞ。ゲームでは、この湖や、湖の周りを自由に移動できるので、自分で釣るポイントを探したりすることもできるんだ。この2つの湖の他にも湖はあるみたいだぞ。一体、どうやったら行けるようになるのか楽しみだよね。春休みに自分で見つけてみよう。

フィールドを自由に歩き回れる

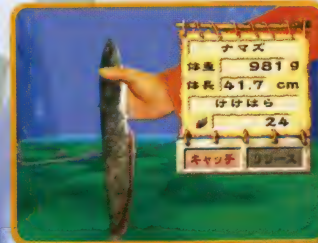
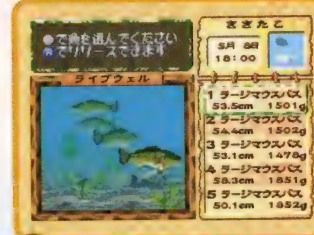
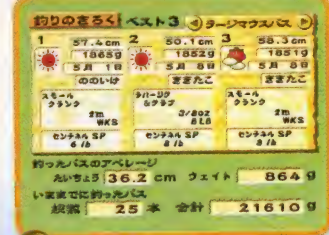
ののいけ

ボート釣りはできないんだけど、クラブハウスとショップがあるぞ

かかすみ

ののいけのすぐ南にある比較的浅い湖。ボートでの釣りも楽しめるぞ

バス以外にもこんなものが釣れちゃいました

今回はバス以外にもこんな魚が釣れちゃった!! というのを紹介するぞ。前回のSFC版でもブルーギルはよく釣れたよね。今回も釣ることができるみたいだよ?!

なんとナマズが釣れたのでした。これは本命ではないので、リリース

釣った魚はライブウェルに入れておける

でもやっぱり釣りたいのは……

これまでの釣果を記録できるぞ

これくらいの大きさのバスだよね

ポケットモンスター金 ポケットモンスター銀

POCKET MONSTERS　POCKET MONSTERS

◎ゲームボーイ◎	
タイトル	ポケットモンスター金、銀
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	3800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 時計機能内蔵

すべてのポケモンをGETできたかな?

いよいよ今月で本誌の『ポケモン金銀』紹介ページもラストだ。長い間みんなとポケモンについての交流ができてとっても楽しかったぞ。ラストは新種イラストの大紹介です!!

ポケモンでBOXをいっぱいにしよう!!

新種11体を一挙に紹介。実際にゲームで捕まえたポケモンと見比べてみよう。イラストの色使いがきれいだよね。

なんとアンノーンはこんなにいっぱいいたのだ

そしてお待たせ。ミステリアスなポケモン、アンノーンの全種類も一挙公開だ。アンノーンは計26種。よ～く見てみると、彼らがアルファベットに似ていることがわかるよね。

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 力の章

新着画面が続々と到着! 発売日が待ちきれない!

◎ゲームボーイカラー◎

タイトル	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～
発売元	任天堂
発売日	2000年発売予定
価格	3800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	ゲームボーイカラー専用

冒険に役立つアイテムと仲間たち

この『力の章』には、リンクの冒険を助けてくれるアイテムや仲間キャラが多数登場する。今月は、そんな頼もしい仲間と新アイテムの使い方を中心に紹介しよう。

⬆さっそく洞窟内を探検だ!

⬇突然冬になってしまった!

アチチの実とパチンコ

先月紹介した、火をつけるアイテムの「アチチの実」。敵キャラを攻撃できるだけでなく、ダンジョン内の燭台に火をつけられるのだ。このアチチの実とパチンコを組み合わせると遠くへ飛ばせるぞ。

⬅どうやっても届かない場所の燭台も、パチンコでアチチの実を飛ばせば火がつけられる

⬅パチンコとアチチの実を組み合わせれば、離れた敵にも攻撃可能。これならリンクも安全だ

⬅ダンジョン内にはトロッコもある。線路が分岐しているけど、どこにつながってるのかな

不思議な香りのイテテの実

新アイテムの「イテテの実」は、アチチの実と同じく、敵を攻撃する武器としても利用できるのだ。この実は強い香りがするようで、他にも色々な使い方があるみたい。

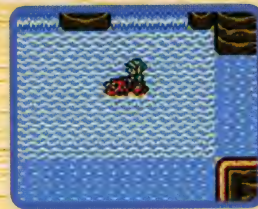
⬅イテテの実にはトゲが付いている。このトゲを利用して敵にダメージを与えられるのだ。イテテの実の香りをかぐリンクは不快そうな表情をしているけど……

⬅パチンコを使ってイテテの実を遠くに飛ばせる。これで離れた敵への攻撃もできるぞ

⬅イテテの実にモンスターが集まっている。実の香りがモンスターをおびき寄せるのかな?

⬅ダンジョンには仕掛けがいっぱい。巨大ローラーが行く手をふさぐ。抜けるのに苦労しそう

ドドンゴの子供?「ウィウィ」

⬅リンクの仲間になってくれるウィウィ。どうやらドドンゴの子供らしいぞ

⬅ウィウィを仲間にすると、水上をスイスイ移動できる。冒険に欠かせない存在になりそうだ

⬅初代『ゼルダ』に登場したドドンゴ。ウィウィとよく似てる

ハネのはえたクマ?「ムッシュ」

⬅クマのようなムッシュ。背中にはハネがはえていて、リンクを乗せて移動してくれるのだ

⬅背中に乗れるだけでなく、竜巻攻撃も可能だ。これで敵を蹴散らしながら移動できそう

トレード&バトル カードヒーロー®
CARD HERO

「みんなが楽しいカードゲーム」をコンセプトに開発された『カードヒーロー』がついに発売だ! 説明書を読まなくても、ゲームを進めていくうちに自然とルールを覚えられる親切なゲームシステム。それでいて、非常に奥が深いバトルが楽しめる、超本格派のカードゲームなのだ。そんな『カードヒーロー』の魅力を徹底紹介しよう!

◎ゲームボーイ◎			
タイトル	カードヒーロー	ジャンル	カードゲーム
発売日	2月21日	プレイ人数	1人用
発売元	任天堂	備考	GB&GBカラー対応
価格	3800円		通信ケーブル・ポケットプリンタ対応

みんなが夢中になるトレーディングカードゲーム

主人公ひろしの周りでは、TVアニメ「カードヒーロー」が大人気。このアニメは、トレーディングカードの達人である「門マサル」が、カードバトルで悪の組織「デロデロ団」に立ち向かっていくという熱血なお話だ。そんな中、アニメで使われているものと同じトレーディングカードゲームが、NANTENDOという会社から発売された。マサルに憧れているひろしは、幼なじみのクミちゃんと一緒に、さっそくこのトレーディングカードゲームを始めることにした。ひろしたちは、これから多くの仲間たちと出会いながら、カードバトルの腕を磨いていくのだ!

ひろし：10歳の男の子。ちょっと無口だけど、素直で優しい性格だ

クミ：ひろしの幼なじみで同級生。パワフルな性格で負けず嫌い

マサル：熱血アニメ「カードヒーロー」の主人公で、みんなの憧れの的だ

『カードヒーロー』ポイント解説&戦略ガイド!

この『カードヒーロー』は、ゲームを進めていくうちに自然とルールが身に付く親切設計だ。「第1話」はごく簡単なルールでバトルが行われるけど、ストーリーを進めていくうちに、モンスターカードのレベルアップやスーパーカードの登場といった、新要素・新ルールが徐々に加わっていくのだ。決して難しいルールやゲームシステムではないものの、完全マスターするにはちょっと慣れが必要かもしれない。そこで今月は、ストーリー紹介も兼ねて、ルールをバッチリ理解するためのポイント解説&戦略ガイドをお届けしよう。

◆最初は2対2のモンスターでバトルだ

◆徐々に本格的なカードバトルになるぞ

じいちゃん：ひろしのおじいちゃん。つい先日アメリカから帰ってきたばかり

マルヒゲヤ店長：ヒゲがお茶目な店長さん。商売熱心で子供たちにも優しい

クラマさん：裕福なおじいさんで、子供達のために会員制サークルを作った

タクミさん：自称カードヒーロー研究家。いろいろアドバイスをしてくれる

第1話 トレーディングカードゲーム

カードゲームを手にしたばかりのひろしとクミちゃんが、おじいちゃんの手ほどきを受けながら一緒にゲームのルールを覚えていくストーリーだ。初めのうちはゲームの流れが分かりやすい、2対2の形式でゲームの手ほどきを受けて、その後4対4のカードバトルへと発展するぞ。この章では、モンスターカードのレベルアップの仕組みやコツと、マスターカードへの攻撃のしかたをしっかりとマスターしておこう。

←じいちゃんから、アメリカ土産の代わりにもらった500円でカードを買いに行く

←幼なじみで同級生のクミちゃんも、ひろしと一緒にカードヒーローを始めるのだ

1 カードバトルの基本

このカードゲームは、相手のモンスターを倒すのが目的ではなく、相手マスターの体力をゼロにするのが目的なのだ。マスターは、シールド効果で受けたダメージを2ポイント減らすので、ダメージを与えるには基本的に3ポイント以上の攻撃が必要になるぞ。自分のターンが回ってくるごとに3つもらえるストーンは、モンスターが攻撃するときやレベルアップする際に必要になることを覚えておこう。

←マスターカードはシールド効果によって、2ポイント以下の攻撃を受け付けない

←相手マスターの体力をゼロにしたら勝ちとなる。先に相手モンスターを叩くといいぞ

2 モンスターのレベルアップ

モンスターの中には、相手モンスターを倒した時に、レベルアップできるものが数多くある。レベルが上がると、HPが完全回復するだけでなく、HPの上限が上がったり(下がるカードもある)、攻撃力が増えたりするので、バトルを有利に進められるのだ。ただし、レベルを1つ上げるにはストーンが1個必要になるので、ストーンを使い果たして攻撃できなくなる、なんてことがないよう注意しよう。

←レベルアップすると体力が回復するので、瀕死のモンスターでも完全復活するぞ！

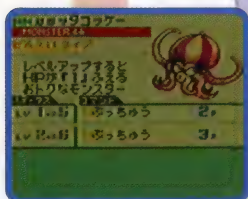
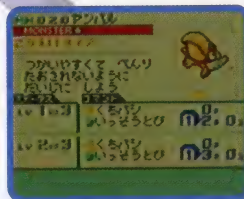
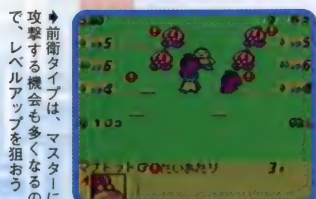
←マナトットがレベルアップすると、「たいあたり」の攻撃力が1ポイント増える

3 前衛と後衛

【前衛タイプ】

HPが多くて攻撃力も高い傾向にあるけど、目の前のカードにしか攻撃できないものが多いので、後衛に配置しても役に立たない。相手の攻撃を受けやすいので、レベルアップによるHP回復を有効に利用しよう。

【後衛タイプ】

HPは少ないが、離れたモンスターやマスターにも攻撃できる。前衛配置も可能だけど、前衛への攻撃力が低いので、なるべく後衛に配置しよう。前にモンスターがいないと、次のターンで前衛に移動するぞ。

←前衛タイプのタコッケー。レベルアップするとHPが6に増えるのが魅力だ

←後衛タイプのヤンバルは、1キャラ分飛び越えた先のモンスターを攻撃できる

←前衛タイプは、マスターに攻撃する機会も多くなるので、レベルアップを狙おう

←ヴァルテルはHPが1しかないけど、必ず1ダメージを与える「ねらいうち」が強力

4 バトルを有利に進める

バトル中に、前衛タイプ・後衛タイプのどちらでも、敵モンスターを倒してレベルアップできる場面に多く出くわすだろう。前衛タイプのモンスターは、相手の攻撃を受けやすく、マスターに攻撃する機会も多いし、さらに前衛が倒されると次のターンで後衛が前に出てしまう。だから基本的には、前衛モンスターをまず先にレベルアップさせて、それから後衛モンスターのレベルを上げた方がいいぞ。どのモンスターをレベルアップさせるかによって、バトルの勝敗が大きく左右するので、倒せそうなモンスターがいたら、慎重に戦略を練ってから行動しよう。

←前衛で攻撃して後衛で倒すか、先に後衛で攻撃して前衛で倒すか、2通り戦略がある

←左のタコッケーをレベルアップできたので、後は相手マスターを攻撃すれば勝ちだ

←相手タコッケーの残りHPが5なので、どちらか一方しか倒せない。まず左を狙おう

←左のタコッケーを倒せば、次のターンでやっかいなヴァルテルが前に出てくるからだ

第2話 クラマクラブ

「クラマクラブ」に入会して、仲間たちとカードバトルを重ねていくというストーリーだ。クミちゃんと一緒にクラブに入会するはずだったのに、ひょんな事からひろしだけ先に入会してしまう。ちょっと寂しいけど、クラブの仲間はみんな親切なので、ここで新しく登場したカードの使い方などを、しっかりとマスターしておこう。また、新しいカードを手に入れたときは、カードの能力を忘れずにチェックしておこう。

◆第1話で登場した「ためお」もクラマクラブに入会してくるぞ

◆15枚以上カードを手に入れて、デッキを組めるようになったら入会できる

1 会員制サークル「クラマクラブ」

子供が大好きなクラマさんが設立した「クラマクラブ」には、カードヒーローを愛する仲間たちが数多く集まっているのだ。このクラブでは15枚のデッキを使ってカードバトルが行われるので、基本的なルールを覚えたばかりのひろしには、初めのうちは難しいかもしれない。でも対戦をしていくうちにすぐ慣れるはずだ。カードを15枚以上手に入れて、デッキを作れるようになったら入会できるぞ。

◆2回行動が可能な「ポリゴマ」のように、特殊な性質を持つカードも登場するぞ

◆お母さんからもらったお金を持って、マルヒゲヤにカードを買いに行こう

2 マルヒゲヤ

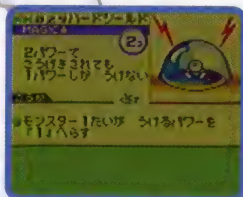
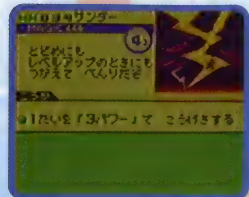
サービス精神旺盛な店長が経営する「マルヒゲヤ」では、3枚入りのブーストパックが購入できる。お金やコインがたまったら、カードを買いに来よう。ストーリーが進むと、カード単体のシングルカードなども購入できるようになる。販売されるシングルカードは毎日変わるので、日付が変わったらチェックしてみよう。マルヒゲヤでは販売されず、友達からもらうことでしか手に入らないカードもある。

◆何のカードが入っているかは分からないので、珍しいカードを引けるかは運次第だ

◆同じカードが3枚入ったパックを引き当てたら、もう2パックもらえるのだ

3 マジックカード

この第2話からマジックカードが登場する。モンスターの攻撃力を一時的にアップさせたり、モンスターが受けるダメージを減らすものなど、その種類は様々だ。バトルを有利にするために重要なカードだから、3～5枚くらいデッキに入れておくといいぞ。また、マジックカードは使うときにストーンが必要になるので、残りストーン数に注意し、使い時を間違えないようにしよう。ぜひデッキに入れておきたいのが「サンダー」だ。ストーンが4個必要だけど、好きなカードに3ダメージを与えられるので、相手マスターにとどめを刺す時に重宝するぞ。

◆「サンダー」をモンスターに使うのはもったいない。マスターに対して使おう

◆HPが残り少ないけど、どうしても倒されたくないモンスターに使うといいぞ

◆「サンダー」は4個のストーンが必要になるので、序盤のうちに使うと後で困るぞ

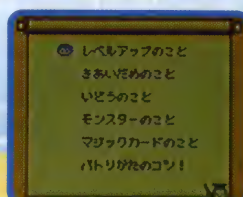
◆不利な局面を打開するための、イチかバチかの大勝負に出るときに役立つカードだ

4 クラマクラブ入会

15枚のデッキを組めたら、晴れて「クラマクラブ」に入会できる。入会すると、クラブの仲間たちと何回もカードバトルをすることになるけど、このバトルで勝利するとクラマさんからメダルがもらえるのだ。メダルは、マルヒゲヤで1枚30円分として使えるので、メダルをためてマルヒゲヤでカードを買い、自分のデッキを強化していこう。また、バトルに勝ってメダルをもらうことだけを目的とせず、対戦相手がとったカード戦略をよく観察して、自分の戦略に取り込もう。特に、自分が入手したばかりのモンスターカードの使い方は、ぜひ参考にしよう。

◆ひろしのデビュー戦だ。あまり勝ちにこだわらず、気楽に対戦してみよう

◆左前衛の「ウォータ」は、マスターを貫通して、その後ろのルージュにも攻撃可能

◆気合いをためたモンスターで攻撃すると、一番上の技の攻撃力が1ポイント上がる

◆バトルについて何か分からないことがあったら、じいちゃんの所へ聞きに行こう

5 デッキの調整

第2話の時点でのデッキ枚数は15枚。マジックカードは攻撃補助系のものを中心に3～5枚デッキに入れておき、残りに前衛モンスターと後衛モンスターを2対1の割合で入れるのがオススメだ。

◆慣れないうちは、タクミさんにデッキを組んでもらい、少しずつアレンジしていこう

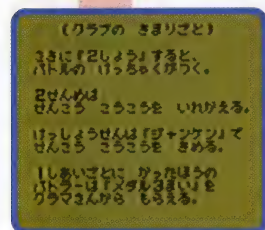
6 5枚の手札

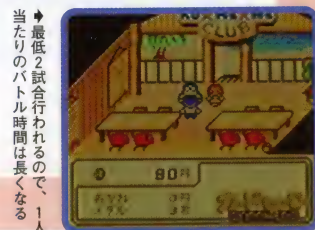
最初に配られる5枚の手札が気に入らなければ、1回だけやり直せる。前衛が2枚引けなかったり、後衛がゼロだった時は、やり直した方がいい。手札は5枚までしか持てず、余ったら捨てることになるのだ。

◆手札が余るのは、バトルを有利に進めている証拠だ。マジックカードは取っておこう

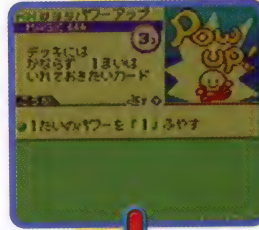
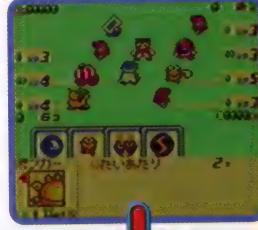
7 新しいルール

クラブ入会後しばらくすると、バトルのルールがちょっと変更され、先に2勝した方が勝ちとなり、2試合目は先攻と後攻を入れ替えるシステムになるのだ（決勝戦は1試合目と同じくジャンケンで先攻後攻を決める）。メダルは1試合ごとに、勝った方に3枚与えられるようになるぞ。今までのルールでは、1試合で決着がついたので運の要素がやや強かったけど、新ルールは最大3試合行われるので、よりデッキの優劣や戦略の善し悪しが結果に反映されるぞ。この新ルールは「カードヒーロー」正式のもので、友達と通信対戦する時などにも適用されるのだ。

◆ルールが変わっても、勝てばクラマさんからコインがもらえる

◆後衛カードが1枚もない。こういう時はやり直してみよう

◆1試合目はジャンケンで先攻後攻を決める。勝った方が先攻だ

◆最低2試合行われるので、1人当たりのバトル時間は長くなる

8 バトルの仕掛けどころ

モンスターがレベルアップして、3ポイント以上の攻撃ができるようになっても、むやみにマスターカードへ攻撃するのは考えもの。相手のモンスターがレベルアップするとやっかいなので、先にモンスターを叩き、余力ができたらマスターに攻撃するといいぞ。1ターンのうちに、いくつマスターにダメージを与えられるか常に計算し、そのターン内で倒せそうなら一気に畳み込む作戦をとろう。マジックカードの「サンダー」と「パワーアップ」の2枚は、持っていたら、ぜひともデッキに入れたい。その2枚で相手マスターに2ダメージを与えられる計算だぞ。

◆「サンダー」とともに、是非デッキに入れたい「パワーアップ」

◆パワーアップは3個のストーンで使えるので、サンダーより便利

◆ポンカーの正面にいる、コワイルを倒せば勝機が見いだせる

◆このターン内で、相手マスターを倒せるぞ。当然サンダーも使う

9 一気にレベルアップ

相手のモンスターを倒すとレベルアップできるけど、もし倒したモンスターがレベル2以上だったら、一気にレベル3までアップできるのだ。もしレベルを3まで上げられるモンスターを使っているならば、そのモンスターでレベル2の相手を倒してレベルアップすれば、より有利なバトルになるだろう。ちなみに、レベルを1から3に上げるためには、ストーンが2つ必要になるので、ストーン不足に注意しよう。

◆相手側の左後衛にいる、レベル3「ケッコウ」を倒してレベルアップしよう

◆すると、1体倒しただけなのに、レベル1からレベル3まで一気に上げられるのだ

10 カードヒーローPC

ひろしとためおのクラブ入会を歓迎する大会が開催されるらしい。各メンバーもデッキの調整に余念がなく、ここまで順調にバトルを重ねたひろしも、そう簡単には優勝できないだろう。そんな中、カードに詳しいタクミさんが、パソコン相手にバトルができる「カードヒーローPC」を開発した。自分と全く同じデッキを使ってくるので、PCの戦略を参考にしつつ、そのデッキの弱点を見つけておこう。

◆タクミさんは、デッキを組んでくれたりデッキを作ってくれたりもする、親切な人だ

◆全く同じデッキで戦うので、より戦略が重要になり、わずかなミスが勝敗を分ける

第3話 めざせ チャンピオン!

クラマクラブ会員による、トーナメント戦が行われることになった。優勝者には、マルヒゲヤ店長選りすぐりの素晴らしいカードが賞品としてプレゼントされるらしいぞ。でも、参加者はいずれもカードの達人ばかりなので、優勝するのは簡単ではないだろう。このトーナメント開催中は、クラブの外に出られなくなるので、持ち金に余裕があるならば、トーナメントが始まる前に、カードを買ってデッキを強化しておこう。

◆選りすぐりのカードがもらえるとあっては、なにが何でも優勝したいところだね

◆トーナメント表だ。前回優勝者のこまいと一緒に、何故かためおがシードされている

1 1回戦 あみ

トーナメントの初戦だけあって、それほど手強い相手ではない。だけど初戦敗退というのもみっともないから、油断せずに挑もう。あみは、ウォータやルージュといったモンスターを使ってくるぞ。

◆前衛タイプのウォータを右後衛に配置してしまった。こういう下らないミスには注意

◆「ハートアタック」はどの位置にも攻撃できるので、レベルアップさせると面倒だ

◆左右の前衛が倒されると、立て直すのに手間取る。レベルチェンジで延命策を図ろう

2 準決勝 すぎやま

一度戦ったことのある、サンダーのすぎやま。サンダーをデッキに組み込んでいるので、マスターカードは1ダメージ受けることを覚悟しておこう。すぎやまが使うモンスターの中では、前衛タイプの「コワイル」がやっかいだ。もし圧倒的に不利な状況になってしまったら、とりあえずレベルアップ済みの相手の前衛モンスターを最優先でつぶしつつ、自分の前衛モンスターをレベルアップさせよう。

◆すぎやまといえばサンダー。これだけで自分のマスターが1ダメージ受けてしまう

◆相手モンスターがレベルアップする前に倒す！これがカード戦略の基本中の基本だ

3 決勝戦 こまい

こまいは、前回のトーナメント優勝者。前衛タイプの「ポリゴマ」は1回のターンで2回も行動できるモンスターだ。最初の行動で気合いをため、2回目の行動でマスターに1ダメージを与えてくるので手強い。でも、ポリゴマはHPが少ないから、早いうちに倒しておけば、それほど恐れることはないぞ。また、前衛タイプ「ウォータ」の貫通攻撃も強力で、前衛後衛が一気に倒されることもあるので注意しよう。

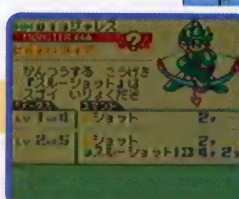
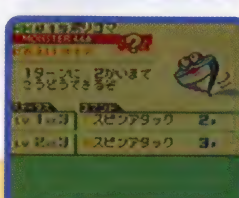
◆2ダメージのスピンアタックを2回も受けるのは辛いところ。とにかく早く倒そう

◆さて、この局面ではどう攻撃するといいだろうか。重大な局面なので考えてみよう

4 優勝賞品のカード

優勝すると、4種類のモンスターカードの中から好きな1枚をもらえる。いずれも強力なものばかりで、どれにするか迷うところだけど、レベルアップすると4パワーで攻撃ができる「ジャレス」がオススメだ。

◆HPは4と少ないが、レベル2のスルーショットは、マスターに2ダメージ与えるぞ

◆すぎやまが使っていたコワイル。特に弱点がなく、バランスのいい前衛モンスターだ

◆2回行動のポリゴマ。これらの他にも「シゴトにん」が賞品として用意されている

カードヒーロー特番

トーナメント終了後、「カードヒーロー」の特別番組が放送される。絶体絶命のピンチに立たされたマサルが、「レベルチェンジ」とスーパーカード「ボムノスケ」を使って大逆転！

◆モンスターが少ない上、わずか1しかHPがない絶体絶命のピンチ！

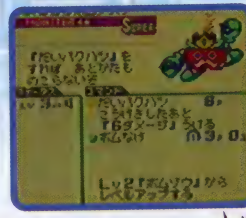
◆レベルチェンジに成功し、スーパーカード「ボムノスケ」に変身だ！

◆「だいバクハツ」でデロデーロに一気に4ダメージ与えて大逆転！

◆「バトルでゲリつけるぜっ！」の決めゼリフに、みんなは憧れている

第4話 強力!スーパーカード

「カードヒーロー」特別番組に登場したスーパーカード。特番の放映直後に、さっそくそのスーパーカードがNANTENDOから発売されるらしい。ひろしも急いでマルヒゲヤに駆けつけたものの、あっという間に売り切れてしまった。既にみんなはデッキに組み入れているので、買えなかったひろしは劣勢確実だ。そんな状況だったけど、クミちゃんが田舎から帰ってきた! ようやっと一緒にカードバトルが楽しめるぞ!

◆スーパーカードが入荷して大混雑のマルヒゲヤ。来るのがちょっと遅かったみたい

◆6ポイント攻撃の「だいバクハツ」にばかり目がいくが、実は「ボムなげ」も重宝する

1 スーパーカード「ボムノスケ」

クミちゃんにもらった「ボムノスケ」は、相手マスターに4ダメージを与えられる超強力なカード。ボムゾウがレベル3になる時にしか使えないので、切り札として出すタイミングが難しい。ちなみにスーパーカードだけでは場に出せず、元になるモンスターがいないと何の役にも立たないので、デッキに入れすぎないよう注意しよう。スーパーカードには、ボムノスケの他にも様々な種類があるぞ。

◆レベル2のボムゾウがモンスターを倒すと、レベル3「ボムノスケ」に変身だ!

◆ボムノスケに変身! 攻撃できるのは次のターンなので、倒されないよう注意しよう

2 レベルアップのタイミング

「ボムゾウ」は前衛タイプのカード。HPは高めだけど、「バクハツ」は自分もダメージを受けてしまう技なので連発できない。ボムゾウは他にも遠隔攻撃の「ボムなげ」という技を持っているので、なるべくダメージを受けないように後衛に配置して温存し、倒せそうな敵がいたらボムなげを使ってレベルアップする作戦がいいだろう。そして見事にボムノスケになれたら、前衛で「だいバクハツ」だ!!

◆ボムゾウはレベル2になるとHPが下がってしまうので、一気に変身したい

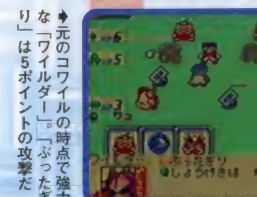
◆ボムノスケの「だいバクハツ」は自分も4ダメージを受けるので、1回しか使えない

3 クミちゃん歓迎バトル

クミちゃんのクラブ入会を歓迎するバトルでは、スーパーカードでとどめを刺すと、クラマさんから10枚のメダルがもらえる。スーパーカードの使い方を学ぶ絶好の機会だし、手持ちのメダルを増やす大チャンスでもあるから、是非ともボムノスケでとどめが刺せるように頑張ろう。

歓迎バトルの相手となる、こまいはポリゴマから発展する「エルゴマ」、すぎやまはコワイルから発展する「ワイルダー」、クミちゃんはガンダーから発展する「ドガンター」を使ってくる。どれも強力なものばかりなので、スーパーカードになる前に集中攻撃して倒しておこう。

◆デッキの枚数が増えても、スーパーカードは2枚くらいにした方がいいかもしれない

◆ただでさえ手強いポリゴマが、スーパーカードになって2回も行動されるのは恐怖!

◆元のコワイルの時点で強力な「ワイルダー」。「ぶったぎり」は5ポイントの攻撃だ

◆後衛なのでこちらの攻撃が届きにくい。ドガンターに変身された時点で敗色濃厚か?

4 新シリーズ「マジカルワールド」

第4話の最後に、ブーストパック第2弾の「マジカルワールド」が新発売される。このシリーズは、凄い効果を発揮するマジックカードや、不思議な技を持っているモンスターがいっぱいだとか。このシリーズが発売されたりして、カードの種類が増えたため、デッキは20枚に増やされることになる。新しいカードのテストプレイをしたり、タクミさんのアドバイスを受けながら、20枚のデッキを強力なものに仕上げてみよう。また、この時点から通信対戦が楽しめるようになる。ストーリーを進めるだけでなく、時々友達と対戦してみて、実力アップを図ろう。

◆マスターが持っているストーンを減らすという、不思議な技を持つ「ヤミー」

◆これも不思議なカードだ。果たしてどんな局面で使うと有利になるのだろうか?

◆倒れる寸前のモンスターを消し、相手モンスターをレベルアップさせせない

◆デッキが20枚に増えるのとあわせて、マスターの体力も10に増えるのだ

64DDで発売予定の『井出洋介の麻雀塾』が、ロムカセットでも発売決定だ！ 雀力アップに最適のソフトだぞ！

◎NINTENDO 64◎

タイトル	井出洋介の麻雀塾	価格	5800円（予価）
発売元	セタ	ジャンル	TAB（麻雀）
発売日	4月21日発売予定	プレイ人数	1人用

2つのモードを収録した、イカサマなしの本格麻雀！

ロムカセットでも登場の『井出洋介の麻雀塾』は、コンピュータのイカサマがない超本格派。TV番組でもおなじみの井出名人がゲーム内に登場し、その打ち筋がゲーム上で再現されているので、井出名人との疑似対局が楽しめるのだ。さらに対局中には「捨て牌指導」などのアドバイスも受けられるので、ルールを覚えたての初心者から歴戦の強者まで幅広く楽しめるのだ。今回は2つの収録モードを紹介しよう。

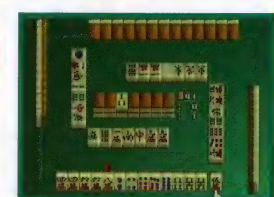
◆収録モードはこの2つ。家族モードで麻雀の対局を楽しむのだ

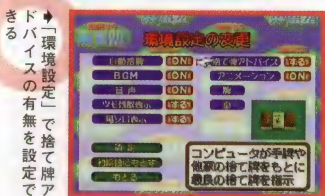
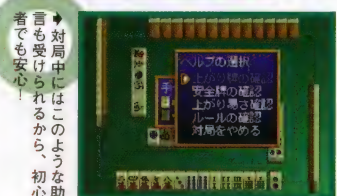
◆登場キャラの仕草が、ほのぼのとして魅力的

井出名人の助言も受けられる「家族モード」

麻雀が大好きな「村上家」とその友人たちと対局するメインモードだ。このモードには、自由にメンバーを選べる「フリー対局」と、2年間で7つの大会を勝ち抜いていく「大会」の2つがあるぞ。また対局中は、「どんなテンパイが有利か」「安全牌はどれか」「適切な打ち筋」といった、打ち方のアドバイスがいつでも受けられるのだ。ちなみに「大会」には、最強の雀士として井出名人も登場するぞ！

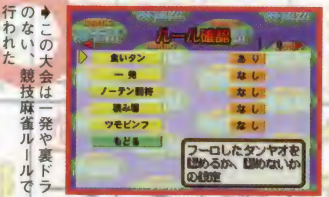
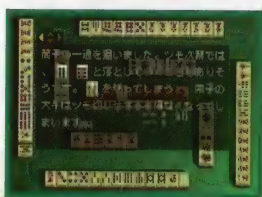
◆「家族モード」内のメニュー。「フリー対局」と「大会」の2つがメインだ

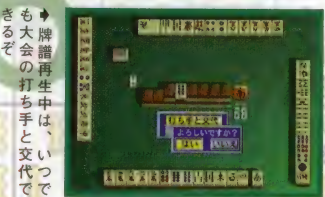
◆7つの大会が用意されている。各大会によってルールは異なるぞ

◆アドバイスをONにすると、切るべき牌に赤丸印が付くのだ

◆「2D視点」にすると、捨て牌などの動作が軽快になるぞ

◆「環境設定」で捨て牌アドバイスの有無を設定できる

◆対局中にはこのような助言も受けられるから、初心者でも安心！

プロアマ混合戦を再現「牌譜モード」

1997年秋に開催された、プロアマ混合戦「セタ杯争奪麻雀日本シリーズ」の3回戦から決勝戦までの牌譜が全て収録されている。これは、対局を眺めるだけのモードではなく、一手ごとに井出名人の解説が加えられているから、雀力アップに大いに役立つぞ。さらに、どの局面でも大会参加者の代わりにプレイヤーが参入可能で、実際の対局を上回る、素晴らしいアガリを目指すこともできるのだ。

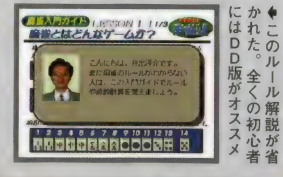
◆大会参加者には、漫画家の片山まさゆき氏の名前も見える

◆井出名人の解説付き。特に序盤の戦術解説には注目してみよう

◆この大会は一発や裏ドラのない、競技麻雀ルールで行われた

◆牌譜再生中は、いつでも大会の打ち手と交代できるぞ

64DD版との違いは？

64DD版で収録予定の「入門モード」が省略されている。楽しみながら麻雀のルールが学べる、超初心者向けのモードなので、既にルールをマスターしている人ならば、あんまり関係ないかも。

◆このルール解説が省かれた。全くの初心者にはDD版がオススメ

 協力 麻将連合、日本健康麻将協会

ぬし釣り64 —潮風にのって—

狭い日本じゃもう釣り飽きた。今度は南国釣りパラダイス!!

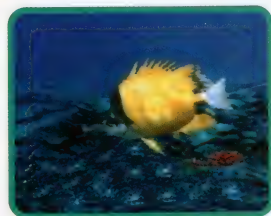
◎NINTENDO 64◎

タイトル	ぬし釣り64～潮風にのって～	ジャンル	釣りアクションRPG
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
発売日	5月26日予定	備考	振動パック、GBパック、つりコン64対応
価格	6800円		

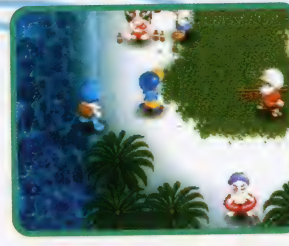
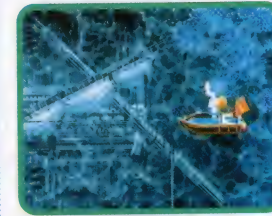
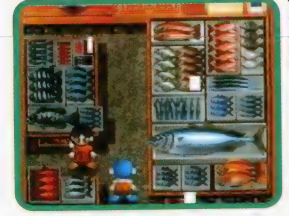
これが新しい『ぬし釣り64』だ。『牧場物語』じゃないよ!

スケールアップしたぬし釣りの世界

画面を見たらすぐにわかると思うけど、とにかく大きくなったキャラクター。キャラクターのこまかい動きや豊かな表情が楽しめるぞ。そのため画面のなかでみわたせるマップが狭くなってしまったけど、慣れればまったく問題なし。逆に地上マップでの釣りやすさはグーンとアップ！ 3Dスティックで華麗なルアーアクションにトライできるのだ。もちろん律義に1匹ずつ丁寧に作り込まれた魚は、まさに本物の魚そのもの。このゲームに登場する魚は全部で120種類もいるぞ。君は全種類釣り上げることができるかな？

←画面が明るく、くっきりきれいな感じ。慣れるとこちらの方が遊びやすいかも

←もちろん魚の動きが見事に描かれているのは前作と同じだぞ。まぶしいぜ！

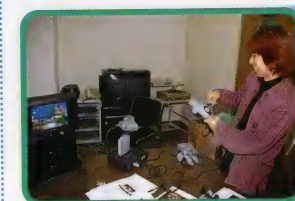
世界を舞台に釣り三昧だ!!

今度のぬし釣りの舞台はまさにワールドワイド。北海のイトウ釣りをはじめ、南国沖縄やあのワイハ、もといハワイにまで釣りにいくのだ。もちろん南国での釣りは、テレビ番組などでもおなじみのトローリングもできちゃうのだ。世界一のつり大将を目指そう。

←ここがあこがれのハワイ。水着のおねえさんの胸の谷間がまぶしいぜー

←これは難破船みたいだぞ。中はいったいどうなっているのかな？

←魚屋の中は魚もグレードアップしてる感じ。でかいさかなはマグロだな

ミニゲーム「カクチック」は絶対にはまるはず

「カクチック(漢字で書くと角逐)」とは相撲用語で、互いに競り合って争うという意味。『ぬし釣り64』をすすめていくと、いろんな人と「カクチック」を戦うことになるのだ。「カクチック」とは、簡単に言うと1～3までの数字が書かれた2種類の色の駒を交互に盤において戦うボードゲーム。今月号では詳しいルールや遊び方は紹介できないけど、そのうちくわしく紹介するので楽しみに待っててね。実際にちょっと遊んでみたけど、単純なルールながら、奥の深い作戦が要求されのだ。これはハマルこと請け合い。

つりコン64対応で気分もバッチリ

アスキーから発売されるつりコン64を使えば、釣り気分も盛り上がりそうだね。

↑当日は広報の斉藤さんもノリノリで、つりコン片手にゲームの説明をいろいろとしてくれたのだ。ありがとうございました

←我らのモッチーは会社の受付けに置いてある水槽に向かってつりコンを…。周りからは笑いがもれていたのだ

子煩悩なよいお父さん。いつでもどこでも愛用の雪駄をはいている。

家族思いのやさしいお母さん。でも時々ビキニ姿に変身するのだ。

釣りが大好きな男の子。青が好きなのは南の海が好きだからかも？

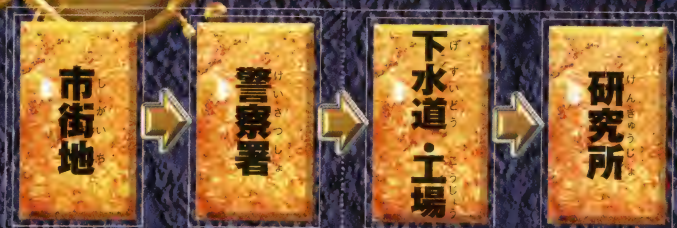
熱帯魚が大好き。オレンジ色の髪は、お母さんと似ているぞ。

犬
???

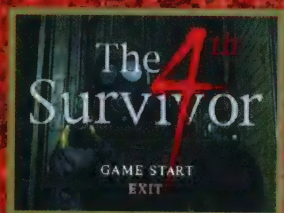
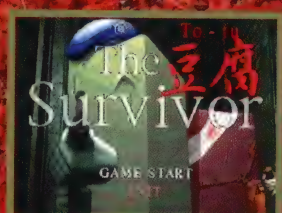
BIOHAZARD 2

◎NINTENDO 64◎

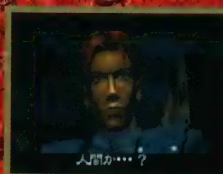
タイトル	バイオハザード2
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	7800円
容量	512M＋バックアップ
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・メモリー拡張パック対応

研究所までの攻略ポイントを解説

発売から1カ月近くが経った「バイオ 2」だが、ぶじにエンディングへと到達することができたであろうか？　今月は、途中で悩んでしまっている人たちのために、ゲームのスタート地点である「市街地」から「下水道・工場」を抜けるまでの攻略のポイントを解説していこう。本作には2人の主人公がいて、それぞれの攻略ルートがある。ここでは、謎解きの部分に的を絞り、ポイントのみの解説としたい。裏シナリオについては、表シナリオとの差異を解説するにとどめる。

BIOHAZARD2 隠し要素

「バイオ 2」には隠されたシナリオがあり、とある条件を満たしてゲームをクリアするとプレイできるようになるのだ。また、レオンとクレアのコスチュームをチェンジしたり、隠し武器を使用することもできる。それらの条件は、「ドリテクの殿堂 煉」および「ドリテクの殿堂」に掲載しているので、そちらを読んでトライして欲しい。

アンブレラ特殊部隊のハンクが主人公のシナリオだ

ハンク編の主人公が豆腐になっているシャレのゲーム!?

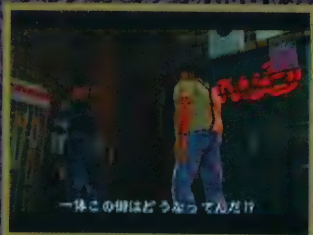
BIOHAZARD2 おすすめプレイ

本作を初めてプレイする時、おすすめしたいプレイの順番は左の通り。まず、レオン編をプレイしてから、クレア裏をプレイ。その後、クレア表をプレイしてからレオン裏。なぜこの順番がおすすめかと言うと、レオンの方が体力に余裕があるからだ。

おすすめはレオンからのプレイ

市街地

死体とゾンビがあふれかえるラクーンシティ。オープニングムービーが終わると、ゾンビだらけの市街地からゲームが始まる。

表シナリオ

一本道の市街地を抜けていけば、警察署に到達する。市街地の途中では、銃砲店があり、店の店主がゾンビに襲われるデモシーンがある。店内には、ハンドガンの弾があり、店主の死体を調べればレオンならショットガン、クレアならボウガンが手に入る。ただし、ゾンビを倒さねばならないが……。

この後すぐにゾンビに襲われてしまうガンショップの店主

裏シナリオ

表とは逆側にあたる市街地の東側から警察署へと向かう。表シナリオよりも警察署までの距離は短いが、警察署の駐車場から署内に入るために、「小屋のカギ」を入手しなければならない。この時点で持っている弾丸はとても少ないので、あたりにいるゾンビはダッシュで回避するのがいいだろう。

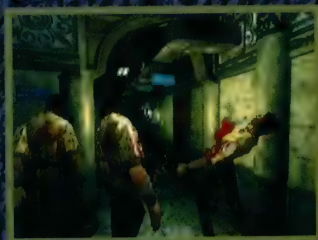
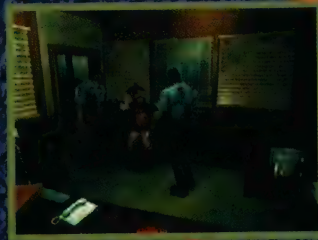
表シナリオとは違う場所から警察署へ入ることになる

ラクーン警察署

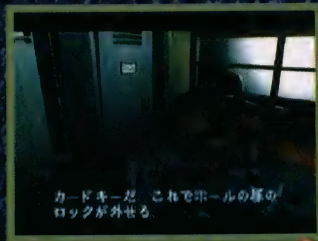
治安を守るための警察も、ゾンビ達の手から街を守ることはできなかった。それどころか、署内にもゾンビが溢れているのだ…。

表シナリオ

クレアとレオンの違い

警察署内での大きな違いは、レオンとクレアで脱出ルートが違うことだ。2人とも下水道から警察署を脱出するのだが、その場所が違う。また、脱出するのに必要なアイテムも、レオンは4つのプラグであり、クレアは3つ（その内ひとつは2つに割れている）のストーンと、それぞれ違う。が、入手できる場所はほぼ同じなので、それらのアイテムを入手するポイントを解説していこう。

表シナリオの場合は、ゾンビの出現場所に違いはない

全てのゾンビを倒す必要はない。必要に応じて倒すようにしよう

レオン クレア ブルーカードキー

警察署の扉の多くはロックされている。はじめに警察署に入った時点で入れる扉は1つだけだ。その扉にはいると、警官のマービンから「ブルーカードキー」をもらうことができる。このアイテムを持って、ホールにあるコンピューターを操作すれば、西側と東側の2つの扉のロックが解除される。

すでにウィルスに冒されているマービン。後にゾンビに…

レオン クレア バージンハート

必要不可欠なアイテム「バージンハート（識別前は「赤い宝石」）」は2つある。1つは1F西側の作戦会議室にある暖炉にライターで火をつければ手に入る。もう1つは、2F西側の廊下にある石像を、床の黒い部分に向かい合わせになるように移動すれば手に入れることができる。

レオンは最初から持っているライター。クレアは入手する必要がある

レオン クレア ユニコーンのメダル

2F西側のS.T.A.R.S.の部屋で、クレアの兄クリスの机を調べると、「クリスの日記」というファイルが手に入る。その日記の下に「ユニコーンのメダル」がある。このメダルを、ホールの噴水にあるくぼみにはめ込む（噴水の前で使う）と、「スペードのカギ」を手に入れることができる。

ユニコーンのメダルをはめ込んでスペードのカギを入手する

レオン クレア 図書室

2F東側の図書室にある階段を上り、突き当たりに向かって進んでいくと、床が崩れて下に落ちる。そこにある電源スイッチを押して、近くにあるパネルの絵を参考にしながら本棚を動かすと、レオンなら「ビショッププラグ」が、クレアなら「サーペントストーン」がそれぞれ手に入る。

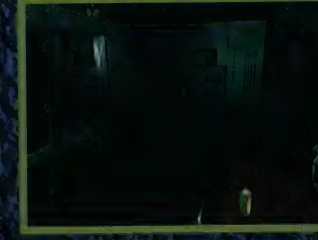
動かす必要のある本棚は2つだけ。パネルの絵をよく見て動かそう

レオン クレア 炎上するヘリの消火

東側2Fから警察署の屋上に出て、物置小屋で「バルブハンドル」を入手し、炎上するヘリ近くの水圧調節バルブを開いて炎を消火する。と、美術室に行けるようになり、「ダイヤのカギ」が手に入る。バージンハートが2個あればレオンなら「キングプラグ」、クレアなら「青い石」が手に入る。

炎を消火しないと、美術室に行くことができないのだ

レオン クレア 1F取調室

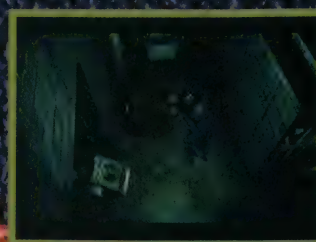
1F東側の「ダイヤのカギ」で扉が開く取調室でレオンは「ルークプラグ」、クレアは「イーグルストーン」を手に入れることができる。また、そこで手に入る「電気コード」は、警察署1Fの窓にシャッターをおろすために使うアイテムだが、クリアするための必要不可欠アイテムではないぞ。

マジックミラーがある取調室。ここで必要なアイテムを入手できる

クレア　所長室の扉を爆破

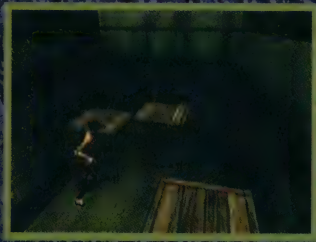
1F西側のダイヤのカギで入れる押収物倉庫で「プラスチック爆弾」を入手し、マービンがいた1F西側オフィスで「信管」を入手する。その2つを組み合わせたものを、東側2Fの壊れた署長室の扉で使用すると、署長室に入ることができる。そこでシェリーと出会えば「ハートのカギ」が手に入る。

ブライアン署長とのデモのあと、隣の署長室倉庫でシェリーと出会う

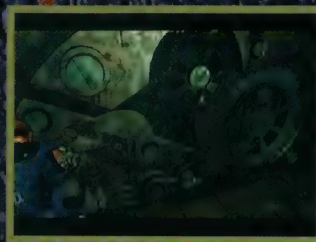
レオン　マンホールオープナー

1F西側オフィスで「ダイヤのカギ」を手に入れたら、1F東側から地下へ。地下駐車場でエイダと出会い、駐車場の扉を塞ぐ車を移動して先に進み、留置場で「マンホールオープナー」を手に入れる。犬のオリがある犬舎のマンホールをあけ、そこの階段を降りるとプラグをはめ込む浄水室へ行ける。

犬舎にあるマンホールのフタをマンホールオープナーで開ける

レオン　クレア　エイダとシェリー

クレアは地下の外堀のマンホールに入り、B2の物置小屋に入って出てきたとき、レオンは浄水室に入って出てきたときにそれぞれシェリーとエイダに交代する。彼女達ができることは、注水室にある「クラブのカギ」を入手すること。カギを手に入れたら、それぞれのパートナーにカギを渡そう。

注水室の木箱を奥に移動して、注水すればカギが手に入る

レオン　クレア　プレスルームと時計台

1F東側のプレスルームに入る。ライターで着火装置に火をつけ、クイーン=12、キング=13、ジャック=11の順にコックをひねり、金の歯車を入手。3F西側の時計台で「クランク」を使って階段を動かし、時計の機械に歯車をはめれば、クレアなら「青い石」レオンなら「ナイトプラグ」が手に入る。

プレスルームで手に入れた金の歯車を時計台の機械にはめ込む

レオン　G・幼体と対戦

B1の犬舎のマンホールから浄水室にいくと、「G・幼体」が待ち受けている。ヤツは、胚を吐き出したり、パンチや体液で攻撃してくる。動作は遅いので少し離れて強力な武器で攻撃しよう。ヤツを倒したら、扉の横にあるロック装置に4つのプラグを差し込んでロックを解除しよう。

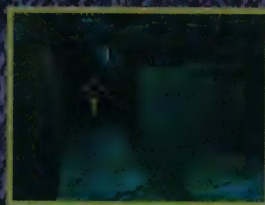
G・幼体よりも、胚の攻撃の方がイヤ。なんか気持ち悪いもんね

クレア　G・第1形態と対戦

2F東側の署長室にいき、机の後ろの絵のスイッチを入れる。絵の裏側にあるくぼみにストーンを3つはめ込むと、エレベーターで剥製処理室に行ける。さらに階段で下に降りると、G・第一形態との戦闘になる。戦闘後は、署長室にシェリーを連れにもどり、ともに地下下水道へ向かおう。

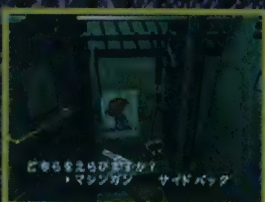
雄叫びと共に鉄パイプを振り下ろす即死攻撃にはくれぐれも注意だ

裏シナリオ

レオンならクレアが、クレアならレオンが、というようにそれぞれが表シナリオで行動しているときの裏側部分の話が裏シナリオだ。表シナリオとは警察署に入るときの入口が違い、しかもアイテムの配置などが異なっている。また、アンブレラがGウィルス奪取のために投入してくるタイラントが要所要所で登場し、攻撃を加えてくるのだ。ゾンビやリッカーなどの位置も表とは違い、裏シナリオの方が難易度が高い。さらに、表シナリオでとった行動が、裏シナリオに影響してくる場面もあるのだ。例えば、B1の武器庫（変電室で電力を供給し、検死室で「レッドカードキー」を入手すると入れる）のロッカーで入手することができる「サブマシンガン」と「サイドパック」は、表で選択しなかった方を裏で手に入れられるようになっている。また、先の話だがエンディングも表シナリオよりも長いものを見ることができるので、ぜひともプレイして欲しい。

裏シナリオでは物置小屋からスタート

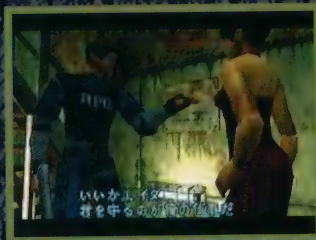
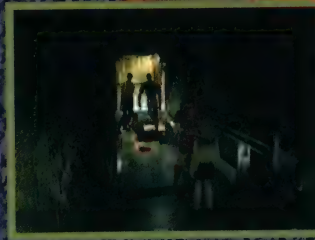
襲いかかるタイラント改

ブルーカードキーはここで手に入る

表でどちらを選ぶかが影響する

下水道・工場

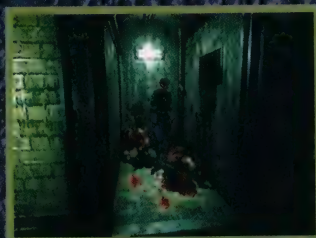
警察署の地下は下水道につながっている。その下水道は、さらにアンブレラの研究所へとつながっている。なぜそのような事が…。

クレアとレオンの違い

レオンはエイダに、クレアはシェリーに交代する場面がある。とくにクレアは、地下下水道に着いたとたんシェリーに交代することになる。攻撃手段をもたないシェリーはゾンビの攻撃から逃げまくる以外に道がないので、すばやく脱出経路を探し出そう。下水道を出てから、工場を抜けて研究所へいくまでの道のりは、レオンとクレアに差はない。研究所へ到達すればあと一息だ。

エイダと行動を共にすることになるレオン。彼らの間にある感情が…

シェリーを連れて歩くクレア。速く走ると追いついてこれないぞ

表シナリオ

メダルを集める（レオン・クレア）

下水道を脱出するには、「オオカミのメダル」と「オオワシのメダル」が必要になる。「オオワシのメダル」は最上部の管理人の死体を調べると入手できる。「オオカミのメダル」はレオンなら、アンブレラ特殊部隊の死体から、クレアならシェリーがゴミ処理プールで入手することができる。

レオンならアンブレラ特殊部隊の死体を調べてオオワシのメダルを

アリゲーターと対決（レオン・クレア）

レオンかクレアでゴミ処理プールにいくと、巨大なアリゲーターが襲いかかってくる。通常の武器攻撃で倒すこともできるが、最も有効なのは、圧縮ボンベを使う方法。壁にあるボンベの解放スイッチを押してボンベを解放し、アリゲーターがボンベをくわえたら、それに向かって一撃すればよい。

まともに戦ったのでは、弾丸がもったいない。ボンベを利用しよう

電気機関車（レオン・クレア）

2つのメダルを使って下水道を抜け、ロープウェイで工場にでる。工場にある電気機関車のプラットホームには、機関車が止まっているのでその車内に入り、奥にある「DOWNキー」を入手する。そのキーをプラットフォームの機械に差し込み、スイッチを押せば機関車は研究所へと動き出す。

電気機関車に乗れば研究所へ行ける。が、その前に…

G・第2形態（レオン・クレア）

電気機関車に乗り込むと、途中で機関車が停止し「G・第2形態」が襲いかかってくる。機関車の外に出て（レオンの場合は、まず機関車を攻撃してくるGの手をやっつけてから）対戦をしなければならないのだ。Gはこちらに向かってゆっくり歩いてくるので、つねに距離を取って攻撃しよう。

鋭いツメによる突き刺し攻撃は強力。あせらずに離れて戦おう

裏シナリオ

裏クレア編でのシェリーの役割が少なくなっていること、メダルの場所が変わっていることをのぞけば、地下下水道は、表と大差はない。ただし、表シナリオでアリゲーターの息の根を完全に止めていないと、裏でも現れる事があるぞ。工場では、表シナリオで機関車を使用しているため、機関車を呼び戻す作業が必要となる。プラットホームの昇降機を利用して「UPキー」を入手しよう。

裏プレイではこんな場面も見られる

シェリーの母親とのシーン

またも襲いかかってくるタイラント

今度の対戦相手はG・第3形態だ

◎NINTENDO 64◎

タイトル	ドンキーコング64
発売元	任天堂（開発:レア）
発売日	発売中
価格	7800円(メモリー拡張パック同梱)
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	メモリー拡張パック専用
	振動パック対応

ついにやってきました攻略最終ラウンド。今までのステージで80本のゴールデンバナナを集めていれば「ゾゾゾ～キャッスル」で遊ぶことができるぞ。

ゾゾゾ～キャッスル

無気味な古城を思わせる「ゾゾゾ～キャッスル」。いやーなカンジの墓地や、薄暗いお城の中。クランキーから「ウルトラコングスラム」を、ファンキーから「スナイパー」をもらわないと全てのゴールデンバナナをゲットすることはできないぞ。

タル大砲でエントランスへ

「クリスタルどうくつ」のボス、アーミイ・ジローを倒して、ボスキーを手に入れたら、いつものようにクランジーが捕らわれている島に行こう。そして、ボスキーで牢屋のカギを開けてあげると、クランジーの島の裏手にある大きな岩が崩れて、中からでっかいタル大砲が出現するんだ。そのタル大砲に入れば、「ゾゾゾーキャッスル」のエントランスに行くことができるぞ。ちなみに、本文の見出しの左にある顔アイコンは、使用するキャラクターを表しているぞ。

クランジーの島の裏手にある大きな岩が…

壊れて中からタル大砲が出てくるぞ

枯れ木の中に入ろう

まずファンキーから「スナイパー」をもらおう。そして、スタート地点から少し行ったところにある枯れ木のところへ行く。まずは、ドンキーで枯れ木のそばにあるコングパッドを利用して、バズーカバレルコースへ！DKスターを通過すれば枯れ木の中に入れるようになるぞ。そして枯れ木の中にある、ウェポンのターゲットを全てヒットするとゴールデンバナナが手に入る。チャンキーは、枯れ木の中にあるひび割れた壁をパンチパンチで壊し、ウェポンスイッチをヒットするとゴールデンバナナバレルが！

ますは枯れ木の前にあるコングパッドでバズーカバレルコースへ

枯れ木の中にあるひび割れた壁をパンチパンチで破壊するチャンキー

ドンキーは、広間にあるターゲットをスナイパーでねらい撃ちだ！

ビニールハウスの迷路

クランキー・ラボの少し先にビニールハウスがある。入口にあるコングスイッチをウルトラコングスラムで押し、中に入ろう。中は、迷路になっていて、ゴール地点にはゴールデンバナナがあるぞ。制限時間内に取りに行こう。ゴールデンバナナをゲットすると、バトルアリーナパッドが出現する。

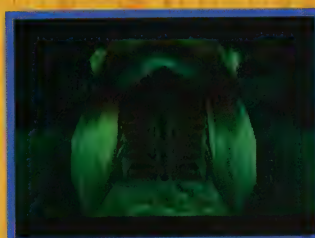
入り組んだ迷路の先にはゴールデンバナナがあるのだ

コウモリ退治

ビニールハウスの隣に並んでいる小屋の扉をパンチパンチで破壊して中に入ろう。そして部屋の中にある「?」ボックスをパンチパンチで壊してコングパッドを出現させる。そのパッドを利用してゴリラゴーンになると、コウモリが見えるようになるぞ。全滅させればゴールデンバナナが手に入る。

ゴリラゴーンになると部屋の中にいるコウモリの姿が見えるようになるぞ

地下墓地のゴールデンバナナ

お城の最下層の部分に、お墓が立ち並ぶ無気味な入口がある。その中には、5匹それぞれに1本ずつのゴールデンバナナがあるぞ。ドンキー、ディディー、チャンキーは、魔物の顔のような扉から、ランキーとタイニーは、無気味な建物へ、それぞれそばにあるウェポンスイッチをヒットして中に入るんだ。コングスイッチを押したり、楽器を演奏したり、スペシャルアクションを使ったりしながら、ゴールデンバナナを手に入れろ！なかでも最もやりがいがあるのは、ドンキーのコースター。無気味なトロッコのコースでコインを集めて、ゴールまでに30枚のコインをゲットするとゴールデンバナナがもらえるぞ。

ドンキー、ディディー、チャンキーはこの入口から中に入るんだ

ドンキーのトロッココース。敵の攻撃をかわしてコインを集めよう

ディディーなら、ひつぎの横にある数字のスイッチを正しい順番に押そう

ハンドスプリントで通路を駆け抜けるランキー。制限時間が短いぞ

毒沼に出現する足場を利用してゴールデンバナナを取りに行くタイニー

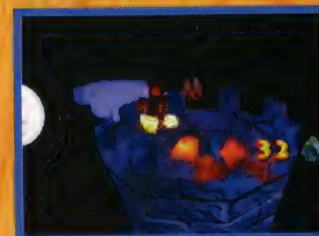
怪力のチャンキーは、パンチパンチでひつぎをぶっ壊しちゃうんだ

Ballroomのロウソク

「Ballroom（舞踏室）」の入口にあるコングスイッチをウルトラコングスラムで押して、部屋に入る。そして、部屋の中にいる敵を倒してコングバレルを出現させ、バレルジェットで3本のロウソクに灯をともそう。すると、ゴールデンバナナバレルが出現して、ミニゲームにチャレンジできるぞ。

バレルジェットの炎でロウソクに灯をともすディディー

めざせ！お城のてっぺん

コングバレルでバレルジェットになり、お城のてっぺんまで飛んでいこう。すると、お城最上部の塔の上にゴールデンバナナバレルがあるぞ。バレルの中に入り、ミニゲームの「ハエたたき！」をクリアすれば、ゴールデンバナナが手に入るのだ。ちなみに塔のてっぺん付近の雲の所にバナナパンチがあるぞ。

お城のてっぺんに飛んでいくディディー。一息着いて景色でもながめる？

STAGE BOSS キング・カットアウト

でた！キング・クルールっと思ったら、なんと張りぼて。しかも壊れていたモノを、あわてて直したものなのだ

前後左右に現れるキング・カットアウトを、タル大砲でヒットしよう。3回ヒットするごとに、キング・カットアウトが壊れていき、9回ヒットすれば倒すことができる。最初の対戦キャラクターはランキーだけど、ランキーがダウンすると次のコングにタッチする。全コングがダウンする前にキング・カットアウトを倒そう。ヤツは、移動速度を速めたり、ニセモノを登場させたりするぞ。

キング・カットアウトの動きをよく見て、タイミングよくタル大砲へ！

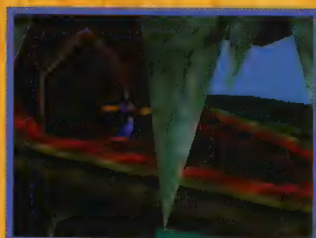
3回ヒットすればパーツごとに壊れていくぞ。9回ヒットすれば勝利だ！

ハイドアウト

ついにやってきました最終ステージ。キングクルールとの対決まで後一息だ。5匹のコングの力を合わせて、DKアイランドに平和を取り戻せ！そうそう、スナイドにも協力してもらわないと、このステージはクリアできないぞ！

ラストステージは人工島

いままで集めた「せっけいず」の数に応じて、スナイドが最終兵器「ブラストマティック」の発射を止めてくれる。その時間内に、全コングが協力して、キング・クルールの部屋に急ごう。

人工島の裏の方にあるコングパッドで、タイニーワープだ

人工島の口の部分が開いたら、クルクルパラシュートで中に入ろう

エントランス部分では、チャンキーがゴリラゴーンになると、ステージの入口にたどり着くことができる　中に入ったら、5匹のコングの協力プレイでブラストマティックの部屋に行こう

ドンキー

ブラストマティックの部屋にある扉が開いたら、チャンキーで金網を破壊して、ドンキーのサウンドパッドで楽器を演奏しよう。そして部屋の中にある鉄のバレルにはいるとミニゲームが始まるぞ。ミニゲームは各コング2種類で、ドンキーはタル大砲のゲームと、ランビになってクリッターを倒すゲームだ。

制限時間内に、タル大砲で3つの的をヒットするミニゲーム

チャンキー

パイナップル・ランチャーで、クリッターを狙い撃ちするゲームと、「?」ボックスのどこかに隠れているクリッターを探してやっつけるゲームの2種類。クリッターの狙い撃ちゲームは、スナイパーをうまく利用しよう。クリッターを探すゲームは、「?」ボックスを破壊してクリッターを探し出そう。

「?」ボックスをパンチパンチで破壊しよう。どこかにクリッターが…

タイニー

地面に落ちないように、クルクルパラシュートで足場を渡りつつDKスターを通過するゲームと、大ジャンプするキノコを利用して空中にあるDKスターを通過するミニゲームの2種類。うまく着地するテクニックと、ジャンプする時のテクニックが重要なゲームだぞ。

うまく足場に着地しよう

ランキー

ステージにいるブーザ（ヘリコプターみたいなハチ）をグレープ・シューターで狙い撃ちするゲームと、迷路に隠されたスイッチを押してゴールを目指すゲームの2つ。ブーザの狙い撃ちゲームは、スナイパーを利用して、タイミングをうまく計ってやっつけよう。

ブーザが飛ぶ軌道は決まっているぞ

ディディー

バレルジェット空中に浮かんだまま、ウェポンで的をヒットするゲームと、ステージに登場するクレムリンを制限時間内に全滅させるゲームの2種類。バレルジェットのゲームでは、ホバリングを利用しよう。

クレムリンをすばやく見つけるのがコツ

クラウン4つとN64コイン&レアコイン

ミニゲームを全てクリアすると、奥に進めるようになるけど、ボスキーを手に入れるためには、4つのクラウンと、N64コイン、レアコインが必要となる。クラウンは、バトルアリーナで、N64コインはマッドファクトリーで、レアコインはクランキー・ラボでそれぞれ手に入れることができるぞ。

ボスキーの部屋には2匹のバナナフェアリーもいるのだ

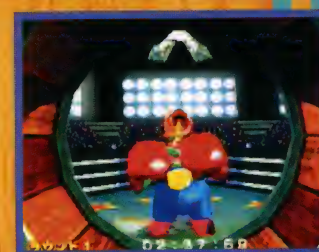
マッドファクトリーで「ドンキーコング」をプレイしてN64コインをゲット

バナナメダルを15個集めてクランキー・ラボの「Jet Pac」でレアコインを

STAGE BOSS キング・クルール

キング・クルールのところにたどり着くと、なんとヤツは飛行機で脱出してしまうんだ。そこで、最後のボスキーを持ってクランジーの島へ行こう。すると、クランジーがキング・クルールの飛行機を叩き落としてくれるぞ。墜落した飛行機の中に入ると、いよいよラスボス、キング・クルールとの最終決戦だ。全コングが、それぞれの方法で戦うのだ。バトルは、特設リングで行われ、1ラウンドは3分。つまり、1コングずつ、それぞれ3分以内にやっつけろってわけだ。

ドンキー

コーナーポストの上に出現するタル大砲で、キング・クルールを狙い撃て！キングクルールが、両手を上げてアピールしている時を狙って攻撃だ。4回ヒットすればノックアウトできるぞ。ただし、ヒットするごとに、キング・クルールの動きが速くなるので、タイミングをうまく計って攻撃だ！

ガードしている状態の時は攻撃を受け付けない。逆にダメージをくらうぞ

ディディー

リング上に出現するコングバレルを使って、バレルジェットで飛び上がろう。そして、リングの上空に設置された照明の、丸い的をウェポンでヒットしよう。1つの照明につき2つの的をヒットすると、照明が落下してキング・クルールを攻撃できるぞ。4つの照明をぶつけてやればディディーの勝ちだ。

ホバリングをうまく使って照明の的をヒットしよう

ランキー

リングサイドに4つのスイッチが登場するので、スイッチをBボタン攻撃で押す。すると、バレルが出てくるので、それをリング上に投げよう。すると、中からバナナの皮が出てくる。そこで、リングの隅にあるサウンドパッドで楽器を演奏してキング・クルールをおびき寄せ、バナナの皮で滑らせよう！

楽器を演奏してバナナの皮で滑らせる。なんて古典的なギャグなんだ〜！

タイニー

キング・クルールの衝撃波攻撃をよけていると、リング上にコングバレルが出現する。そこで、中に入ってミクロコングになり、キング・クルールのブーツに開いている穴の中に入ろう。中に入ると、足の指が攻撃してくるので、それをよけ、動きが止まったらフェザー・ボウガンで攻撃だ！

ミクロコングでブーツの中に入り、足の指を攻撃せよ！ちょっと臭う？

チャンキー

リング中央にあるコングスイッチを押すと、リングの隅にコングパッドが現れる。パッドを利用してゴリラゴーンになると、こんどは中央にコングバレルが出現するので、グレートチャンキーで巨大化だ！すると、キング・クルールとの1対1の殴り合いになるので、タイミングを計ってパンチパンチだ！

チャンキーのパンチ炸裂！ノックアウトさせれば感動のエンディングだ!!

ユーザーのみなさまへ

1999年10月7日の大阪地方裁判所の判決以来、「これで、中古ソフトでゲームを楽しむことができなくなるのか」という、中古ゲームソフト市場の消滅を危惧する声を多く聞くようになりました。

以前行った「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」で「撲滅」のことばが、皆さまに「中古そのものがダメ!」という印象を強く与えてしまいました。私たちの真意には、「ルールに基づいた中古販売であれば問題はない」ということが大きくあったのですが、多くの方に中古ゲームソフト市場そのものの廃止を求める活動と受け取られてしまいました。

あらためてお伝えいたします。私たちは、ゲームソフトの中古販売そのものに反対している訳ではありません。現在行われている無許諾の中古ソフト販売が持つ問題点を、皆さまにご理解いただきたいのです。そして中古ソフト販売の新しいルールを共につくりあげていけるよう環境を整えていきたいと願っています。

中古ソフトが、皆さまに支持されていることは私たちも十分認識しています。これは、何度使用したいわゆる中古ソフトであっても、内容となるプログラムデータは新品と全く同一で100%同じ楽しみ方ができるというデジタルメディアの特性により、安価で手軽に楽しめるからです。

一方、私たちメーカーは日々ソフトづくりに励んで、皆さまに更なる楽しさをお届けすることを使命と考えています。より喜んでいただけるゲームソフトを創り続けるためには開発資金の回収の機会が必要であり、これは‘ゲームを買っていただく’という皆さまの行為によってはじめて得られるものです。しかし、現在の無許諾中古ソフト販売(もちろん、中古ソフト販売店が自身でつくりだした仕組みであることから)においては、この機会が一切ありません。メーカーが回収できない仕組みとなっているのです。

無許諾の中古ソフト販売のしくみを見直し、ユーザー、販売店、ソフトメーカー、それぞれの誰もが納得できる新しい中古ソフト販売の仕組みをつくること、これが私たちの主張です。

皆さまに、新しく楽しいゲームソフトをどんどん提供できるよう、また中古ソフトも安心して楽しんでいただけるよう、一日も早くこの問題を解決したいと思っています。

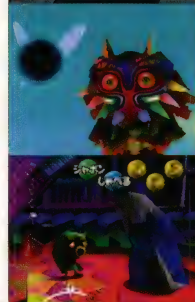
あわせて皆さまのご期待に添えるよう販売店の方々と充分に理解し合い、ご協力を仰ぎたいとも願っております。

ユーザーの皆さまより、私たちの主張に対するご理解とご協力が得られますことをあらためてお願い申し上げます。

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会
http://www.cesa.or.jp

特製シール VOL.43

『ゼルダの伝説』&『ドシン』シールだよ!

祝!発売日決定!! 『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』シールだ!

こっちは『巨人のドシン1』花札風シールだよ

ちわ。編集部マッシーです。受験シーズンも終了ってことで、後は楽しい春休みを待つばかりになりましたな。でもまだ期末試験やら進級試験なんかが残ってたり…。もうひとがんばりか!!

APRIL

エンタメ倶楽部ってほとんど前にやっていたハガキコーナーと同じになっちゃいましたね。(神奈川県／ヘブラ)さん

「変えるにしてもなかなかアイディアが浮かばないですよね。う～ん」とヘブラさん。そうなんですよね～。結局、お便りコーナーは、変に意識せずに作ればいいんだよな～。マッシーも3年と2ヶ月ほど読者コーナーをやってきましたが、これがベスト!! っていうのはなかなか作れないもんでした。これからも他のコーナーも含めて、試行錯誤でやっていきますので、こーしたらいい、あんな風にしたら、等のプチリニューアル案とかあったら、教えてくださいね。

子供がゲーム中に結構汚いコトバを使うのが心配なのですが……。(富山県／ハッピーのママ)さん

ゲームに夢中になっていると、結構声が出ちゃうよね。特に対戦ものなんかでコンピュータとかにやられちゃうと「くそっ!!」とか「この野郎ふざけんな～」とか「このゲームおかしいよ、クソゲーだよ」なんて言っちゃう時もあるよな～。これ、ひとりで家で言ってるのは、ま一害はないと思うんだけど、子供同士の対戦とかだと、結構グサっとくることもあるよね。相手の気持ちを思いやれるゲームが出ればいいと思うんだけど……。なかなか難しいですな。

これからのゲームは全てインターネット対応になるのですか?(兵庫県／ハクリュウのタマゴ)さん

全てではないにしろ、今後発売されるゲームのハードにはネット対応が当たり前のようについてくるよね。例えば、ネットを使って『スマブラ』が対戦できたり、『ポケモン』を交換しあえたら、とっても楽しいと思うんだ。ただ、やっぱり今は電話代の高さがネックになっているから、そう気軽に対戦もできないってとこなのかな。21世紀になれば、もう少し改善されると思うんだけど。後は自分で電話代が払えるようになれば、文句なしってとこかな。

ゲームボーイアドバンスの略し方を早く統一してください。(東京都／江戸川コナン)さん

前に「ヌルゲー」でGBアドバンスだからジーバンって言ったけど、全然普及していないので、もうちょっと考えようか。たぶん雑誌の表記だとGBAとかになるだろうね。後は言い方、GBAそのまま読んでジバ。ギャル系なら語尾を上げてドバンス～とか。超せっかちな人なら最初と最後でゲス……。これはイヤかも。業界系ならバンゲーとか。体育会系ならオス、自分はバスです。結局の所いいのがないので、俺はやっぱりジーバンって呼びます。みんなはどう?

本郷さんの言ってることは全て正しいのですか?(福岡県／最近言ってることがマンネリなのでは?)さん

正しいのかなぁ……。はっきり言ってよくわからんです。というか、本郷さんって何? っていうとこはあるよね。ドリーム誌を作る上で任天堂さんにご協力をいただいているんですが、直接本郷さんにお願いすることは、ソフトレベルではあんまりないので、編集長以外接点がないのですわ。なのでよーわからんです。ただ、「教えて本郷さん」のページはドリーム誌で一番最後に原稿になることが多いので、デザイナーと印刷所には評判悪いかも…(笑)

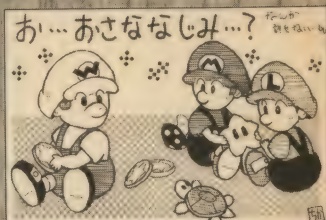
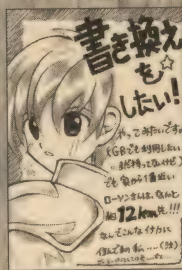
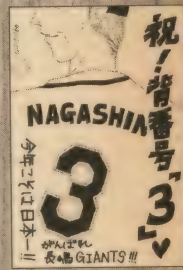
皆さんのゲームコーナーに興味があります。ぜひ、インテリアコーナーをやってください(神奈川県／土橋留美)さん

というわけで、土橋さんのお宅でどんな風にゲーム機器を収納しているかの写真をいただきました。創刊号からしばらく「64のある部屋」ってのを連載してたんですが、久々にやりますかね。

⬅N64のラックは自作とか。木で統一されているのがいい感じですよね。取り説をビデオケースに収納するなど楽しいアイディアが満載ですね

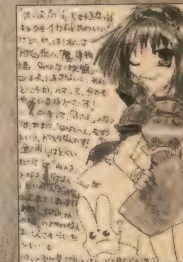
【あてさき】 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

FROM LETTERS
イラストコーナー

イラストも拡大したいですな。

⬆千葉県／ちかさん。確かに……。ワリオの幼少期って

⬆北海道／柊ユイさん。3/1からスタートだ

⬆神奈川県／サワムラーKAZUさん。期待だよね

⬆宮城県／ぞう吉じるしさん。根強い人気だ

⬆愛知県／めっきーさん。続編出るかな

⬆埼玉県／Dr.Ryoさん。お久しぶり

⬆群馬県／さくらんさん。ルーペ必須?!

⬆静岡県／大場隆平さん。0にも期待

⬆鹿児島県／さつき飛鳥さん。アニメも見てる

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

今月も2ページです。みんなの熱いおハガキを整理するだけで、1日を費やしている今日この頃です

ファイアーエムブレム ●これで一段落?! 次回作はPS?!

ガガーン。恐れていたことが判明。なんとN64版は発売中止に……。やっぱPSなのか?

第1回トラキア776人気キャラ投票結果発表!!

それはさておき、皆さんから投票していただいた、キャラ投票の結果発表です。意外といえば意外、妥当と言えば妥当という結果になったのでは？

BESTヒーロー賞

順位	キャラ	得点
1位	アスベル	60pt
2位	セティ	48pt
3位	ディーン	36pt

←これは結構ぶっちぎりで1位でした。物語のいいところから出てくるしね～。女性票も独り占めって感じです。ハガキは（愛知県／桐都澪）さん

BESTヒロイン賞

順位	キャラ	得点
1位	リノアン	46pt
2位	ナンナ	42pt
3位	マリータ	33pt

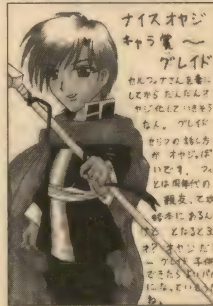
←ヒロインは割れました。特に3位マリータが後半に猛烈な追い込みを見せたんですが、男性票が集中したリノアンに。ハガキは（東京都／水月りあ）さん

頼りにしたで賞

順位	キャラ	得点
1位	リーフ	52pt
2位	フィン	50pt
3位	アスベル	40pt

←これはちょっと意外?! な結果でしょうか。実は4位は3キャラ同着という混戦でもあったんですが、リーフ君に。ハガキは（東京都／水月りあ）さん

ナイスオヤジキャラ賞

順位	キャラ	得点
1位	グレイド	35pt
2位	ダグダ	25pt
3位	コノモール	12pt

←3位のコノモールがいいよね。みんなあいつって意外とナイスじゃんって思ってたんだ。ハガキは（東京都／AYAKO）さんのグレイドです

名脇役賞

順位	キャラ	得点
1位	シヴァ	51pt
2位	ティナ	29pt
3位	シャナム	28pt

←シヴァを仲間にした人が投票してくれた人の半分くらいだったせいか、結構伸び悩み。ハガキは（千葉県／高坂裕子）さんのシヴァです

イヤな敵キャラ賞

順位	キャラ	得点
1位	ラインハルト	24pt
2位	ケンプフ	23pt
3位	ロングアーチ	12pt

←ケンプフのぶっちぎりかと思いきや、意外にこの男を嫌っていた人が多かったみたいでした。ハガキは（愛知県／マルチ・ウェイ）さんのラインハルト

総括

「エムブレムサーガ」はどーなのか？

というわけで、ひと段落のFEFC。さーて次はN64版だと思っていたら悲しいお知らせが……。なんとN64版は発売がなくなってしまいました。ドギーン……。しかもPSで『エムブレム』の後継作とも言うべきソフトが出ることに（正式タイトルは『エムブレムサーガ』発売はアスキー）……。FEシリーズの親ともいうべきお方が作られるソフトなので、エムブレムファンのお方なら間違いなく遊べるソフトになりそうです。でもショック。これからFEFCはどこに向かっていけばいいのでしょうか？皆さんからの意見を求むのでした。来月号はFEFCはお休みします。再来月、みなさんからの意見を元にリニューアルしますので、お楽しみに。

ゼル夫くん外伝

ムジュラの仮面はどんな仮面?

ムジュラっていうからにはムジュっとしててラーな感じだよねきっと……

お待たせ、来月号はゼル夫くん外伝スペシャル決定!! ムジュラの仮面のあんなネタやこんなネタを、『DD』でおなじみの中植せんせーと語っていきたいと思います。もち、ハガキも!!

←静岡県／白桜ヒュイ

←新潟県／山野了

←大阪府／柳希

←東京都／Ellen

スーパーマリオRPG2FC

今回はルイージは出てくるのかな?

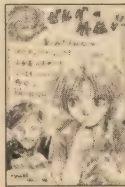
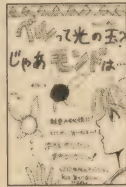
本誌ページを見てよ。ルイージが出ているじゃないか!!

お待たせしました。ついにスタートの『スーマリロープレFC』です。や〜っとマリオの新作で遊べる日が近づいてきましたね。みなさんからのゲーム予想やお葉書待ってますよ。

←愛知県／マリオ子

←サワムラーKAZU

←のほほんうさぎ

←千葉県／ちか

ポケモン金・銀FC

伝説3匹の捕まえかたって?

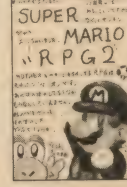
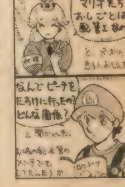
改造マシンでポケモンを出すのはどうかと思うのだが……。

マッシーは36番道路で待ち伏せ。レベル40のポケモンを先頭において、ゴールドスプレーをまき散らしながら移動して待ちました。「くろいまなざし」や眠らせると捕まえやすかったよ

←奈良県／山村彩世理

←香川県／かなボー

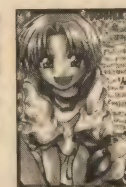
←青森県／みのすけ

←はるさめまなな

Mother3 FC

2000年発売は本当にあるのか?

ごめん今月はハガキスペース少なくて……。名前のみの人もごめん

埋蔵金が掘り出されて糸井さんショーック!! 果たして『MOTHER3』に影響が出ないのでしょうか? と心配してしまいました。『バス釣り』は予定通りなので、ぜひ『3』も!!

←北海道／かきこ

←宮城県／草刈一郎

←徳島県／皇えいる

←北海道／ネスっち

星のカービィ64FC

新着画面100カット!!期待高まる

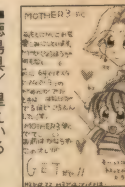
つーか発売日決定してしまいました。攻略本もやるかも。

これは本当にマジでうれしいですね。こんだけ写真素材が届くし、なんと月末にはサンプルロムの貸し出しもしてもらえることになりました。悪いっす。お先に遊ばせてもらいます。

←へのへのもへじ

←栃木県／とたたけ

←宮城県／菅田美紀

←東京都／宝山りふぁ

ヌルゲー選手権

あんなヌルこんなヌルまとめて大紹介!!

読者のみなさんからヌルな情報が送られてきています。FCの『ゾンビハンター』やら『がんばれ森川君2号』とか『ナイナイの名探偵』やら『デスクリムゾン』やら正当派ヌルから、中途半端ヌルまで大集合。も少ししたら、大発表スペシャルをASAYAN風にやるかも。

F.Cへのおハガキは…

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER

「小さい砂漠の大冒険」

~LITTLE DESERT ADVENTURE WITH YOU~

前回のあらすじ

フラワー村に突如として現れた謎の虫軍団。村を守るべきライトはクッパ大魔王に助けを求める。折しも、村には虫軍団が総攻撃を仕掛け、剣士アモスの手に負えなくなったその時、謎のヒゲ兄弟がフラワー村に降り立った。そしてライトとクッパ大王は間に合うのか？

キャラクター紹介

ライト
フラワー村に住む少年。パックンフラワーの子供「パッ君」といつも一緒に暮らしている

アモス
放浪の戦士。現在はフラワー村に滞在しているが過去など一切不明

キャラクター紹介

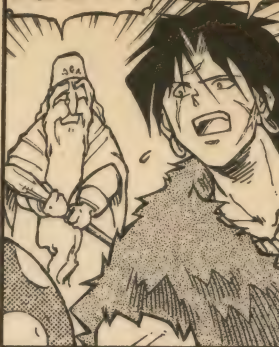
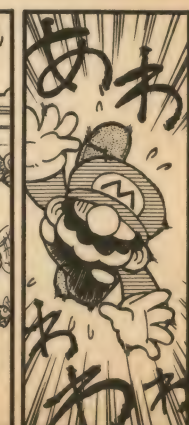
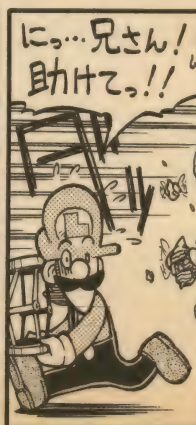
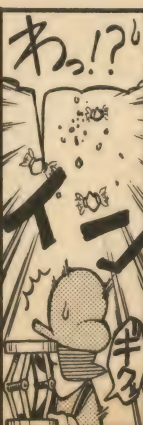
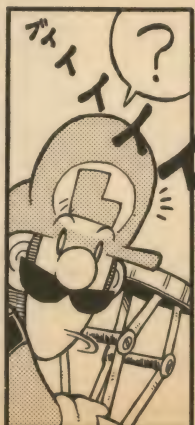
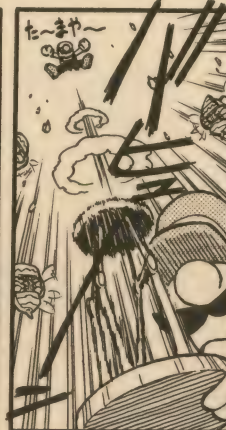
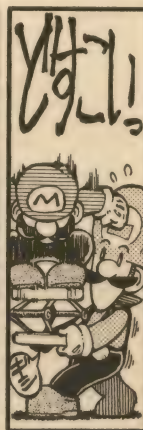
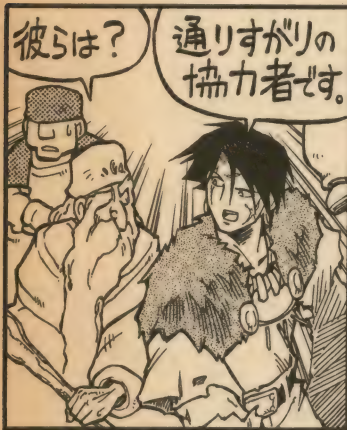
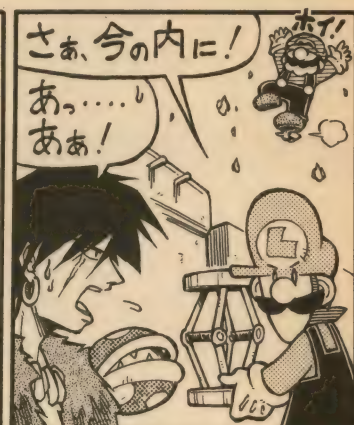
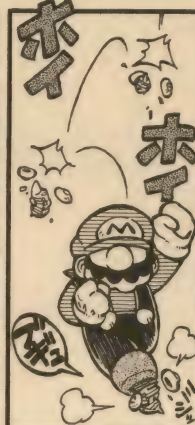
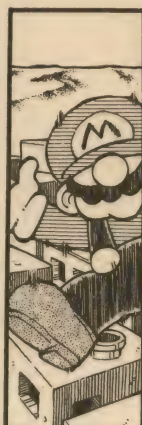
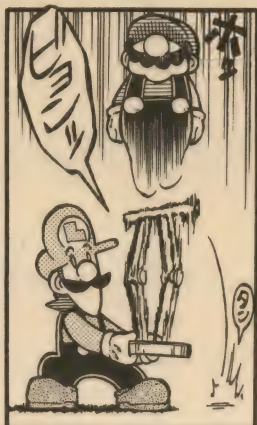
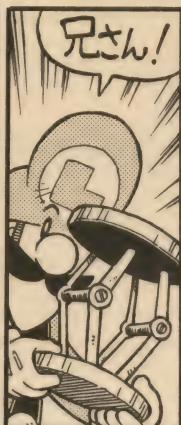
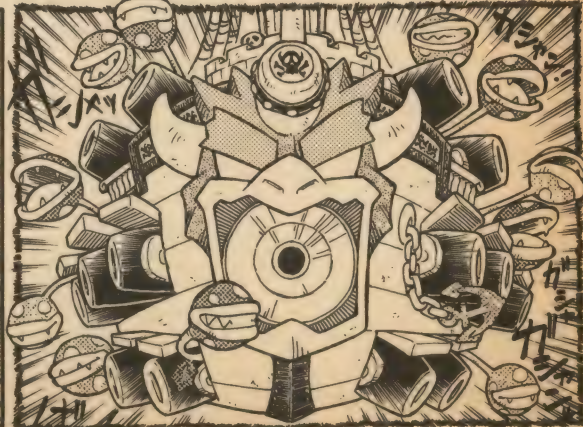
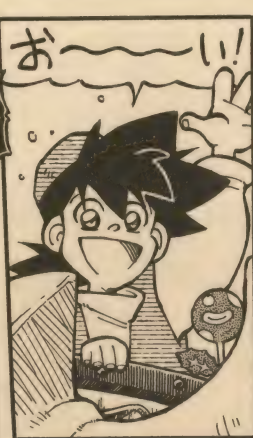
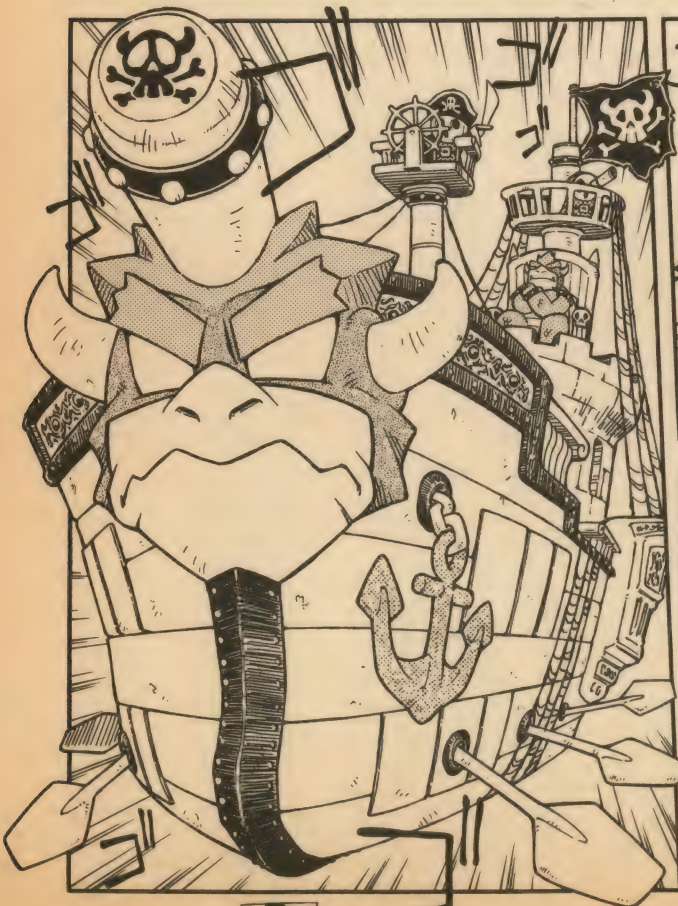
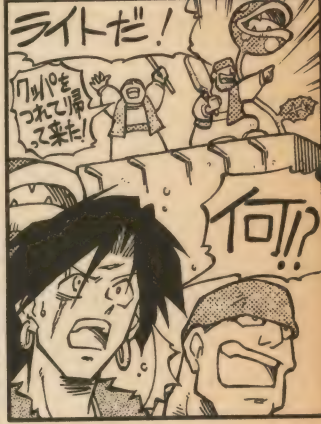
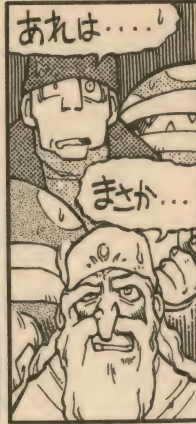
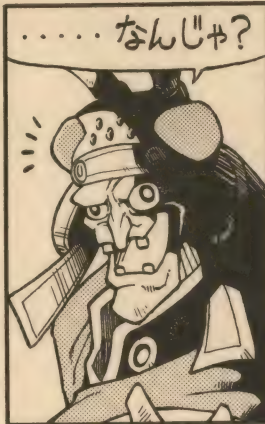
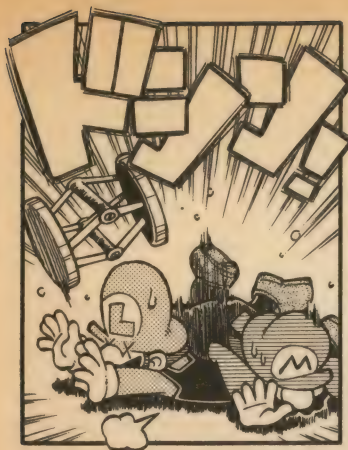
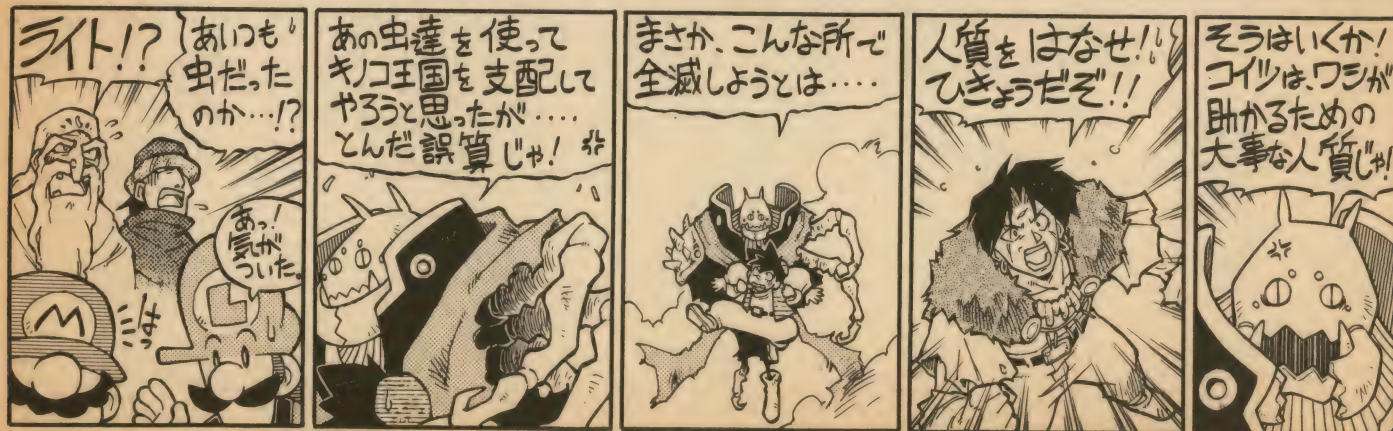
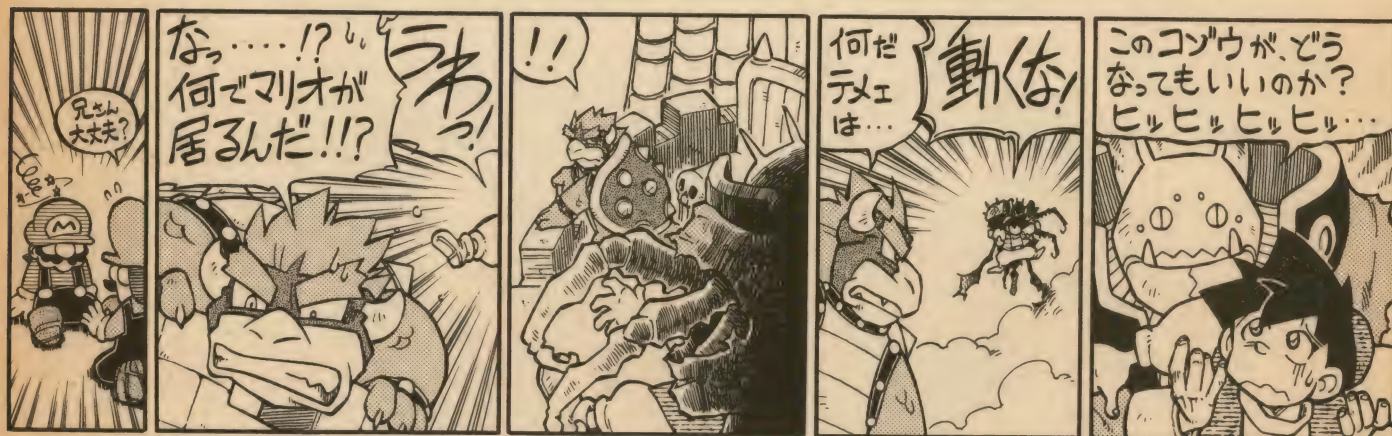
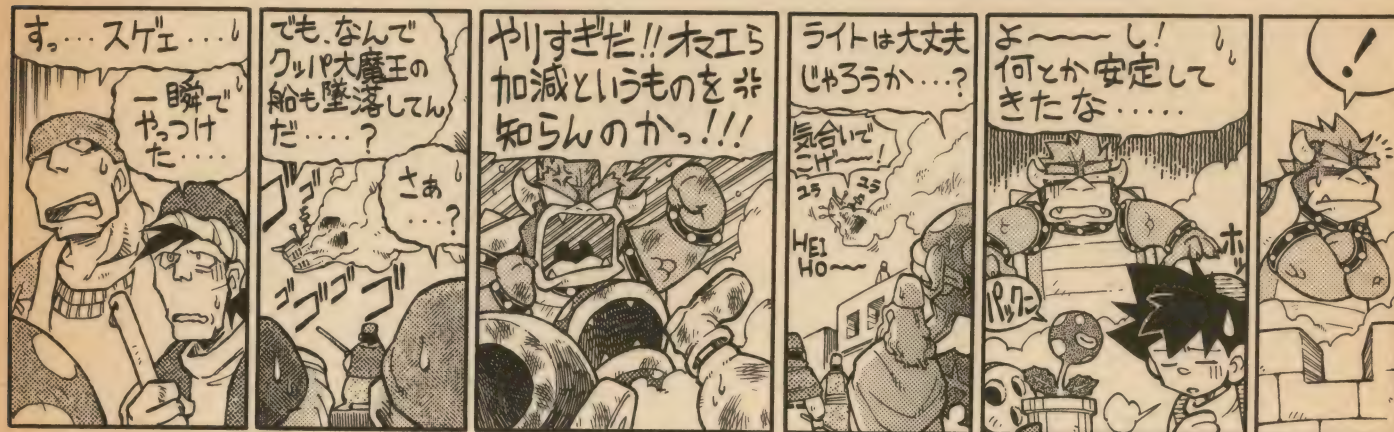
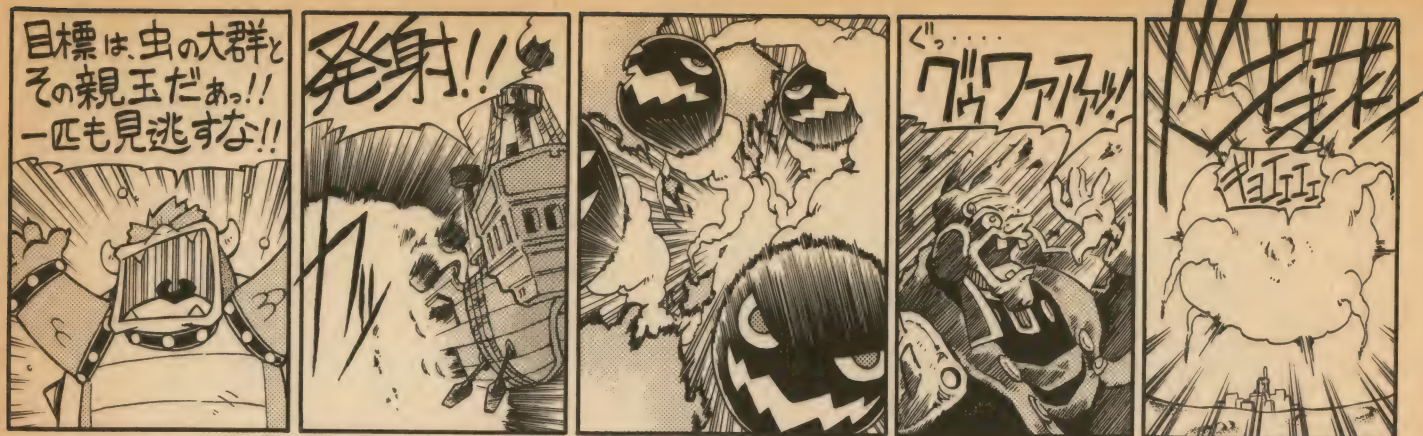
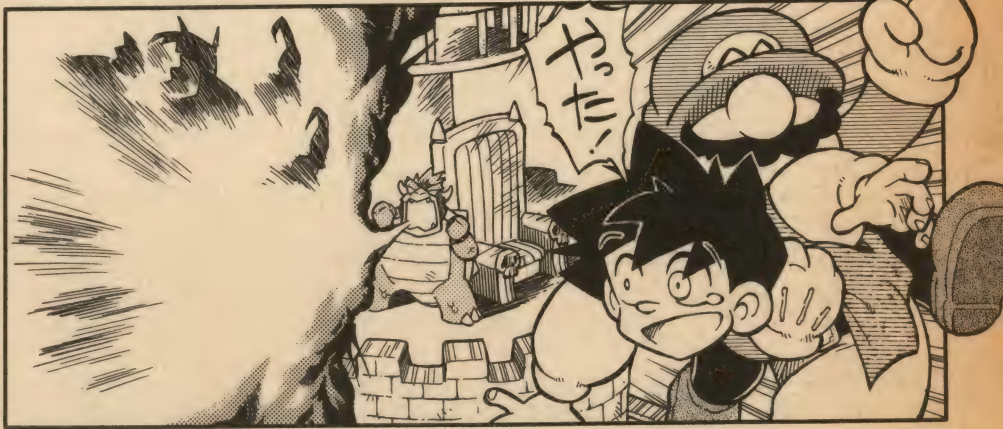
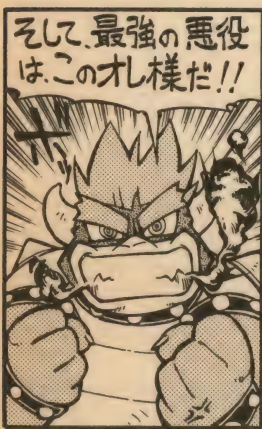
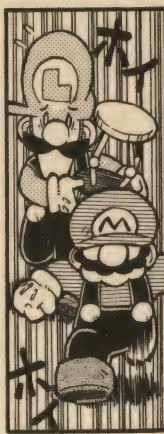
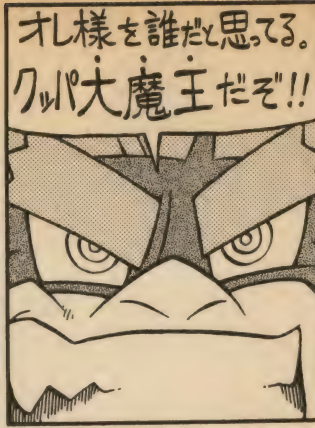
長老コンビ

村で唯一人間の言葉が話せるパックンフラワーと老人のコンビ。どちらが長老様なのだろうか？

謎の妖術師

フラワー村に突然現れた謎の人物。昆虫の大群を操る。

中植せんせーオリジナルストーリーいかがでしたか? 機会があれば、また続きをやりたいと思っています。皆さんのお便りもお待ちしています。

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係

今月の肖像画

京都府／藤村ミカさん画。力作ありがとう。ところで今月はどこかのページで面が割れそうです

今月のお酒 20才未満禁

金陵

日本酒登場第2弾はちづるの出身地、香川県の地酒。金比羅宮の御神酒として地元では有名！

香川県は地元の誇る天才・中村光一さんの出身地。しかもこのお酒は、中村さんの育った土地・琴平町の地酒なのだ。

ベストマッチゲーム 『風来のシレン2』

第29回 「創る」喜びと「産み」の苦しみ

中植センセのペイントスタジオの絵、うますぎ！ペンで書いているわけじゃないのに、マンガ家は何を持たせてもうまいのだろうか…。

先月号の110ページを見て、千葉県のマテンロー君（16才）から感嘆の声が。ほんと、中植センセは何を持たせてもうまいよね。で、そんなセンセと同じ**寿司飯の匂いがする白黒ページ**（笑）で連載を持たせていただいているアナログなちづるさんは、パソコンはMac（※1）しか使えず、お絵描きソフトもいくつか持ってるけど、いくら便利なツールがあっても、絵は中植クンのように描けません。トホホ。

さらに今月、チュンソフトの中村光一さんにインタビューしてみてすごいな～と思ったのは、**「マシンの速度が遅いから、自分で工夫して早くしていた」**という高校時代のお話。これはおそれいりました。本当に。いくら作業が簡単になるツールを持っていても、それを使う人によって産まれるものは全然ちがうんだよね。

ところで私が初めて自分のパソコンを買ったのが22才の時で、機種はパフォーマ5220（※2）。当時、大学のサークルで（なぜか）Macがはやってて、「パワーPCがのっている！」というのが意味も分からないのに何だかすごくて、22才くらいのときに購入。操作は簡単だし、これさえあれば何でもできるという気持ちになってました。でも、ある日気づくと「**高価な鉄の箱**」が狭い部屋に転がってた…。要するに、使う動機や好奇心がないと使いこなせないってことです。去年の秋にG4（※3）を買って、QUARKファイル（※4）を開いたときは感動だったなあ。スクロールが早いのなんの…まあ、思考がそれについていくかどうかはまた別の問題なんだということはすぐに分かったけど。毎コミ刊の『DK64』の攻略本を手伝った時も、バナナの数を数えるのは、結局暗算。「ご破算にねがいまして～わ～」と、**各コング100本ずつのバナナ**をちまちま数えたさ。疲れたよ。そういう意味で、「しんえいたい」の投稿作品にCG（※4）が多くなっているのを見つつ、うまい子はツールは何を使ってもうまいな～、次が楽しみだな～と思ってます。個人的に一番楽しみなのはどせい男さんの切り絵なんだけど、パソコンも何もつかわなくても、どんどん技が上達している。すごいね。

結局、さっきもいったけど好奇心が生みの親なんだよね。もちろん、それにともなう努力と苦しみがあるってこともご理解願いたい。ていうか、私は原稿用紙2枚半ほどのこのコラムを書くのになんだかんだいって毎月苦しんでます。なので、「しんえいたい」4コママンガの**ネタ盗作などもっての他。許さん!!**

※1…マッキントッシュというパソコン。※2…Macintosh-Performa。モニタ・本体一体型の画期的なマシンだった。※3…MacintoshG4。なんだかすごく賢いマシン。※4…このソフトを使って64ドリームの誌面を作っている。※5…コンピュータグラフィック。パソコンを使って描いた絵

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 読者プレゼントが一度当たると、二度と当選しないのですか?
宮城県／あじゃんさん他

何度も当たってる人はいるぞ。

高額の読プレについては、数カ月連続で当たらないように、編集部で確認しているが、運のいい読者はいるもので、数回も当たってる人もいるぞ。とにかくアンケートを出すことが当選の第一歩なので、当たったことのない人はもちろん、当たったことのある人もあきらめずにアンケートハガキを出してくれ。待ってるぞ。

ちづる姐さんの恋愛相談コーナー

「私は今とっても困っています。なぜなら、3人に告白されてしまったからです。2人は何かとちょっかいをだして来る人で、もう1人は優しいけどあまりしゃべりません。どうしましょう？」東京都／みるく姫さん（13才）。ええい、ずっと困ってて下さい。ていうかうらやましい。それはさておき「優しい男」は注意が必要です。誰にでも優しい（と感じる）ので、付き合うことになったらジェラシーの嵐に巻き込まれることを覚悟しましょう。それより一番大事、というか怖いのは女どうしの嫉妬。「八方美人」とか言われないように、きっちり誰が好き！と意志表示しておくことが必要だね。みるく姫さんにはバレンタインデーの続報も求む。

今月のすけ

食欲にますます磨きがかかるシマリス、もうすぐ5才。

「海外ではリスが主役のゲームが出るんでちゅよね。コンカーもGBCの情報しかないんでちゅよねっ!!」…もはやヤケ食い。

コラムのテーマ、似顔絵等々大募集（特に恋愛相談求む）。官製ハガキ・封書・とじ込みハガキどれもOKだ

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河 忍

はみだしチャット **「『夢見る子犬ウィッシュボーン』の日本未放送分はどうやったら見れますか？」**静岡県・ぬほさん。アメリカでは90分スペシャルやったんだよね。知り合いがアメリカに留学してるので、再放送分のビデオでも送ってもらおうかな～と思ったんだけど、ガーン、吹き替えナシの英語なんだよね…。誰か、情報求む!

ドリテクの殿堂
Special
1999年下半期ソフト裏技特集
99年下半期から2000年前半までの
17タイトルの裏技を収録!!
ドリテク集Vol.6
兄ヴァージョンの次は弟ですか？と答えた編集者は
92%でした。そんな期待を裏切らないといけないのが
俺の性分。というわけで、今回は嫂バージョンです。
こんな漢字もあったのね、なんて
勉強にもなるドリテクスペシャルです。
Hall of Fame The Dream Technique
嫂
version
4月号中とじBook in Book
The 64DREAM

ドリテクの殿堂 Special 嫂ver.

ドリテク。それは世紀末救世主伝説!!

嫂……。これなんて読むの? んな漢字知らねーよ!! というわけで、前回の兄バージョンに続いてのドリテクスペシャルは、あによめバージョン。あ・に・よ・めですよ。ふ～んこんな漢字なんだ。ちょっと勉強になったでしょ。覚えたら、いろんなところに書き込んでみよう。でも間違っても本当に兄嫁のいる家庭で、弟の君が日記に書いているのを見つかったらエライことになるので気をつけよう。それはさておき、ドリテクスッペシャルです。じっくり読んでくださいね。

今回は1999下半期総集編

今回のドリテクは1999年10月号から2000年2月号までに、64ドリーム誌で掲載されたドリテクの総集編に3月号の「バイオハザード2」を加えた内容になっています。「最近あのソフト遊んでないなー」とか、「今遊ぶソフトがないなー」なんて思ってる人は、このドリテクを読んで、久しぶりにカセットラックにしまってある、ソフトで遊んでみるっていうのはどうでしょうか? それでは、はりきっていってみましょう。

CONTENTS

イラスト:中植茂久

バイオハザード2

●カプコン●2000/1/28発売
●7800円●1人用
●振動&メモリー拡張パック対応

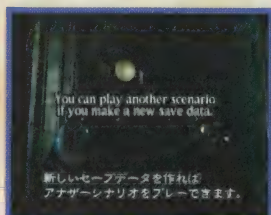
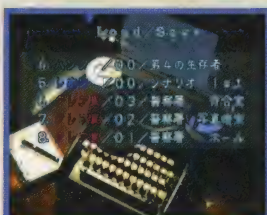
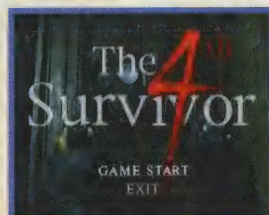
The 4th Survivor & The 豆腐 Survivor

The 4th Survivor 出現

ノーマルモードの「レオン裏」か「クレア裏」を、Sランクでクリアすると、アナザーシナリオ「The 4th Survivor（第4の生存者）」のセーブデータを保存できる。そのデータをロードすればアナザーシナリオがプレイできる。早速チャレンジしよう。

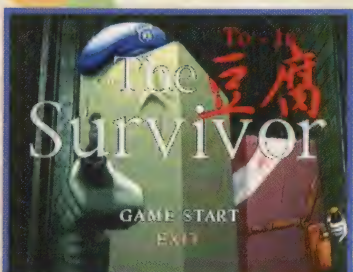
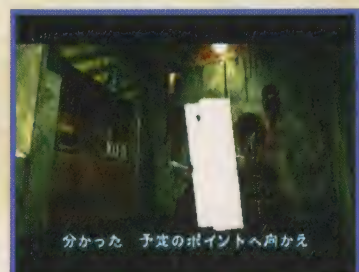
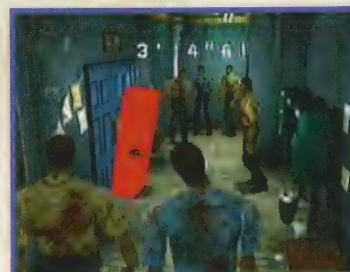
プレイ時間、緊急スプレー使用回数、セーブ回数が少ないほどランクが高い

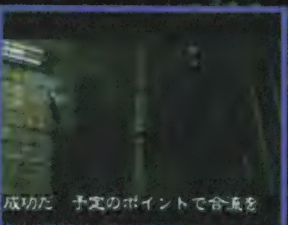
●第4の生存者とは

Gウィルスを奪取するために研究所に送り込まれたアンブレラ特殊部隊（U.B.C.S.）は、ウィルスを手に入れたものの、モンスターに襲われてしまう。中でも唯一の生き残りが、アナザーシナリオの主人公ハンクだ。部隊内では『バイオ3』に登場したニコライのライバルとされている人物だ。

裏シナリオをSランクでクリアすると、このような画面が表示される

「ハンク」のデータを保存し、そのデータをロードすると…

アナザーシナリオである「ハンク編」を楽しむことができるのだ

限られた装備で、ゾンビだらけの警察署から脱出する内容だ

The 豆腐 Survivor出現

ノーマルモードで、裏→表→裏→表→裏→表とクリアし、1回目か2回目の裏プレイでSランクを取っておくと、「ハンク編」の豆腐版が遊べる。この豆腐。見かけは傑作だけど、難易度は最高に難しいのでした。

豆腐のセーブデータをロードするとこんなタイトル画面が

内容はハンク編と同じだが、主人公はなぜか豆腐なのだ

装備はナイフのみという、恐ろしく難易度の高いゲームだ

ついにN64にバイオ登場!! 気になるあのドリテクは?

あのムービーのクオリティを落とさないN64版もすごい

これは先月号で紹介したドリテクのほんの一部。今月号の本誌では、さらなる『バイオ2』のドリテクをドカンと紹介しているぞ。クリアできない君も、このドリテクを使えば楽勝かもね。詳しくは本誌ドリテクページにレッツゴーだぜ。それにしてもようやく登場した64版『バイオハザード』。みんなの期待を裏切らないクオリティにしあがっているよね。さらに今年は64だけのオリジナルバイオ『バイオハザード0』の発売も控えているから、ファンには見逃せないよね。

スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊

●任天堂●1999/8/27発売
●6800円●1人用
●振動&メモリー拡張パック対応

超お得なパスコードをドーンと大紹介!!

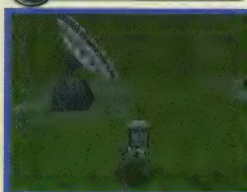
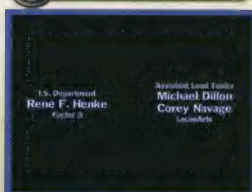
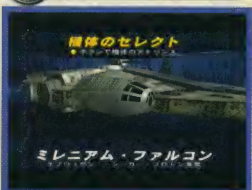
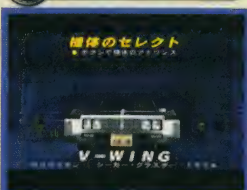
オプションの「パスコード」を選択し、右の表にあるコードを入力しよう。成功するとR2D2の声が聞こえて、それぞれのモードが楽しめるぞ。早速試してみてくれよな。

モード	パスコード	内容
高難易度モード	ACE	難易度がアップする。
スタッフの写真	BLAMEUS	スタッフの集合写真が見られる。
AT-STモード	CHICKEN	AT-STを操作するミニゲームが遊べる。
クレジットモード	CREDITS	スタッフロールを見ることができる。
ハン・ソロモード	FARMBOY	ミレニアムファルコンを使用することができるようになる。
ビュイックモード	KOELSCH	V-WINGの代わりにビュイック・エレクトラ(自動車)が使用可能になる。
ショールーム	MAESTRO	サウンド・ムービーを鑑賞できるショールームが登場する。
インターセプターモード	TIEDUP	帝国軍のTIEインターセプターが使用可能になる。
レーダー変更	RADAR	レーダーモードを変更することができる。
ボーナスステージ出現	FUJIYAMA	ボーナスを含めた全ステージが選択可能に。
16ステージ選択可能	GAMEEAD!	ボーナス以外の全16ステージが選択可能。最後の!マークも忘れずに。
コンティニュー無限	CNOLIMIT	コンティニューが無限になる。
パワーアップモード	ADVSUBW	武装とシールドがパワーアップ

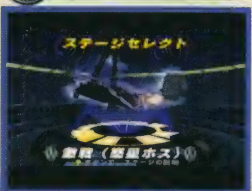
オプションのパスコードを選択する

コードを入力したら、コード記入でAボタンだ

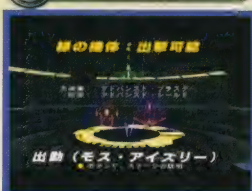
スタッフの写真

AT-STモード

クレジットモード

ハン・ソロモード

ビュイックモード

ショールーム

インターセプターモード

ボーナス

16ステージ

コンティニュー

パワーアップ

元気に働くR2-D2

ゲームをはじめて、機体のセレクト画面に行こう。すると、機体の整備員がうろうろしているけど、その中にときどきR2D2もいるんだ。ちっこいのが歩いているので注意して探してみよう。もう知ってるかな?それはそうと、R2-D2を知らない人はいないよね?もし知らないなら速攻で『スター・ウォーズ』のビデオを借りて見るべし。

はじめてのプレイでいきなり見つけた人も多いかも。でもかわいいよね

スター・ウォーズ エピソード1レーサー

●任天堂●1999/7/21発売
●6800円●1～2人用
●振動&メモリー拡張パック対応

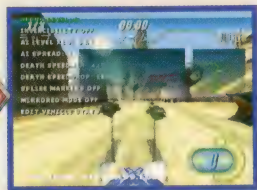
デバックモード出現

デバッグモードが登場するドリテクだ。(1)トーナメントモードを選択し、NEWファイルを選ぶ。(2) ファイルの名前入力の時に、Zを押しながら「RRDEBUG」と入力する（入力の時は「Zを押しながら各文字を選んでLで決定」する。すると画面右下に入力した文字が表れる)。(3)入力した後、終了を選び、Zを押しながらLで決定。画面右下にOKとでる。(4) (2) と同じく「RRTANGENTABACUS」と入力する。(5) (3) と同じ動作を繰り返す。(6) 通常通り名前を入力してゲームを開始する。ゲーム中ポーズ画面を呼び出し、すばやく「十字キーの上・左・下・右」と入力すると「GAME CHEATS」が追加される。「GAME CHEATS」を出現させてから、ゲーム中に「Rを押しながらZ」と入力すると、ハンドリングを自動で運転してくれるオートパイロットモードになるぞ。スピードを調節するだけで勝手に走るんだ。

●主な「GAME CHATS」

INVINCIBIKITY：無敵
MIRRORED MODE：ミラーモード
EDIT VEHICLE STATS：マシンの性能変更

「NEWファイル」を選択して、名前入力の時にZを押しながらコマンドをLで入力

ゲームを始め、ポーズ画面で「十字キーの上下左右」とすばやく入力すればOK

無敵コマンドやら、ミラーコースなど。様々なチートメニューが選択できるのだ

マシンエディットで最高速を1000マイル以上にすることもできるんだ

アビスのショートカット

招待試合ポッドレーシングシリーズの2つめ「アビス」の右の場所で、3Dスティックを左に、C右を押しっぱなしにすると、ポッドが上昇してコースから外れる。そして3Dスティックの上下で調節し、隣のコースに着地すればショートカットできるぞ。

画面中央の接触しそうなところがポイントだ

思いっきり左のフェンスにぶつかる

なぜかポッドが急上昇していく

そしてジャンプ。隣のコースへ

一度着地すれば、落下してもOK

スターツインズ

●1999/12/1発売●任天堂●6800円
●1～4人用●振動パック対応

無限コイン&弾薬

ジュノのステージ3、トーフレット星のゾーン2。フロイドを救出する場所にある、ある建物は、中に飛び込める煙突がついている。中に入るとコインや弾薬がたくさんあるけど、なんとこのコインや弾薬は取ってしまっても外に出て入り直せばまた出現しているのだ！短時間で稼げる、お得スポットかな？

とにかくこれで、弾薬もコインも大丈夫

スーパーロボット大戦64

●1999/10/29発売●バンプレスト
●7800円●1人用●GBパック対応

仲間を倒して資金稼ぎ

どーしてもどーしても経験値や資金が欲しいという方、マップ兵器で味方中立ユニット（黄色で表示されているユニット）を攻撃してみましょう。撃破すれば経験値も資金も、もらえます。っていうか、たいていの黄色ユニットはシナリオ上の役割があるから倒しちゃダメだって！

どーしてもお金が欲しいっていうんだったら

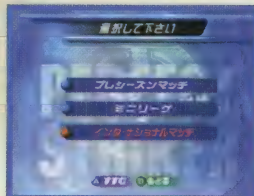
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2

●コナミ●1999/7/29発売
●7800円●1～4人用
●振動パック対応

おなじみの笑える、使えるドリテク集

インターナショナルマッチモード出現

タイトル画面で、「Cの左・左・右・右・上・下・上・下・B・A・Z+スタート」と押す。成功すると「サポーター狂喜乱舞！」という声が聞こえて、プレシーズンマッチにインターナショナルマッチが追加される。

普通ならJリーグモードで優勝し、続くスペシャルゲームでも優勝しなければこのモードは登場しない

プレシーズンマッチを選択すると、3番目にインターナショナルマッチが登場する

日本代表チームを含め、世界の強豪8ヶ国が選択可能。世界レベルのサッカーが楽しめる

中田選手が作成可能に

メインメニューのオプションから選手作成のはじめからを選ぶ。その画面で、右のように入力すると、トータル90を越える"中田"選手が作れるぞ。君のチームの司令塔にどうだろう。

●作成内容

ポジション…MF
名前…中田
音声入力…背番号でコール
顔…3P上段左から32番目
体型…身長：175cm
　　　体重：72kg
　　　靴のタイプ：3
利き足…右利き

顔セレクトはこの顔。サッカーファンならすぐに分かる顔でしょ

パス能力がほぼ最高値！う～ん、まさに特徴をよくとらえてます

デカ頭モード

タイトル画面で「下・下・上・上・右・左・右・左・B・A・Z+スタート」と入力する。成功すると「ヘッドだ！」と声がして、デカ頭になるぞ。これがとっても愉快なんだ。

単純に楽しめるモード。頭がでかいと競技場が狭く感じるぞ

自分からダイビング

自分がボールを持っているときに、敵のチャージやスライディングを受けたら「Cボタン全部を同時押し」しよう。すると自分から進んでコケるぞ。これまた変なワザなのだ。

上手く行けばファールをもらえるけど、失敗するとイエローが…

コマンド技紹介

上に引き続きコマンド技を紹介。タイトル画面で下のコマンドを入力すると、使える技が使用可能になるぞ。

●海外クラブ

A・C下・C右・R・L・C上・C左・B・Z+START

●ジャパンドリームス&ワールドドリームス

+下・+下・+上・+上・+左・+右・+左・+右・A・B・Z+START

●作成選手の隠し顔セレクト

Z・Z・Z・R・R・R・L・L・L・+上・+下・A・B・Z+START

いずれのコマンドもこのタイトル画面で入力する

「ダイレクト」という声がしたら成功だ

「ゴルゴルゴルゴルゴール」でコマンド成功だ

成功すると「緊張の一瞬」という声がするぞ

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

SLG

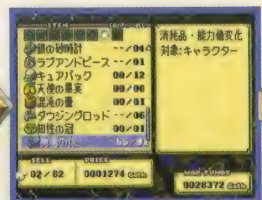
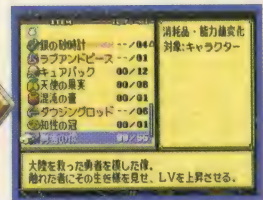
●任天堂●1999/7/14発売
●7800円●1人用

大ネタから小ネタまでどんとこい

アイテム無限増殖でレベルアップも簡単に

次の方法で、なんとアイテムの増殖をすることができるドリテクを紹介するぞ。
(1)ユニットに所持させることができるアイテム（リバイブストーン、勇者の像、キュアリーフなど）で、増やしたいアイテムの残数を1にする。
(2)適当な5人組のユニットにそのアイテムを持たせる。ただし、所持させるときには、他のアイテムを全てはずし、増やしたいアイテムを一番下の欄に持たせること。
(3)次に、そのユニットから1人をはずし、再びそのユニットに戻す。すると、一番下に所持させたはずのアイテムが一番上の欄に。
(4)そして今度は、所持させたアイテムをはずす。すると、なぜかアイテムの数の表示が（55/01）か(99/01）などに変化する。そこで、アイテムコマンドで、そのアイテムを2つだけ処分し、編成画面をでる。
(5)そしてまた、編成画面に戻ると、なぜかアイテムの残数が、55個か99個になっている。これを利用すれば、勇者の像で好きなだけレベルを上げたり、混沌の壷や秩序の書を増やして、アラインメントを操作したり、アイテムを処分しまくってお金をガッポリなんてことが可能だ。

残数が1のアイテムを適当なユニットの一番下にセットし、キャラを1人はずす

再びキャラをユニットに戻し、先ほどのアイテムをはずす。するとアイテム残数が…

先ほどのアイテムを、アイテムコマンドの処分で、2つだけ処分する

編成画面をぬけて、再び戻ってくるとアイテムが55個か99個に増えているのだ

エルムペドラ入手法

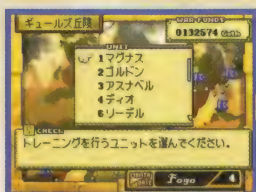
光のペドラ

3章以降に行けるようになる「ギュールズ丘陵」を攻略後、7時〜21時までの間に「ムジの町」へ行き、娘捜索のたのみを引き受ける。次に「ヴォルムス採掘場／ヴォルムス採掘場」へ行き情報を聞く。その情報に従い、攻略後の「イタカ山域／宿場町カトヴィック」を訪ね「父からの手紙」を渡せばOK。これで光のペドラをゲットだぜ。

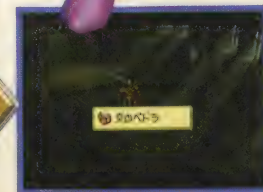
闇のペドラ

2章以降に行けるようになる「ソアソン台地」を攻略後、「ジラムの村」へ、ヘルハウンドのいるユニットで向かおう。そして、その村で、戦闘に巻き込まれて愛犬を失った少年の情報を聞き、再び村を訪ねると少年が現れる。その少年にヘルハウンドをプレゼントすると、闇のペドラが手に入る。ヘルハウンドと交換ってわけだね。

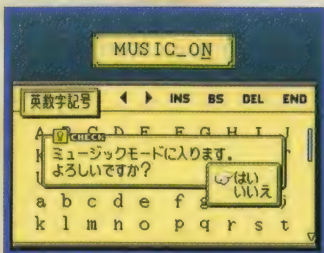
それ以外のペドラ

光と闇以外のペドラの入手場所は次の通り！イタカ山域、ギュールズ丘陵、地境マイリージャのトレーニングで、初めてその場所でトレーニングをしてから5の倍数回目のトレーニング時に、見慣れない道場主が登場する。それを、主人公のユニットで倒すと主人公が持っているペドラ以外のものがもらえるぞ。詳しくは下の写真を見よ。

各地域のトレーニング回数が5の倍数回目に目的の道場主が

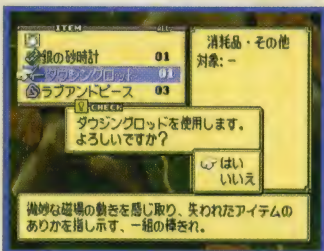
ドラゴンとドラグーン又はドラゴンマスターだ

勝利すると道場主に認められ、その証として…

ペドラがもらえるのだ。でもドラゴンは強いぞ

ミュージックモード

「NEW GAME」でゲームを始め、士官学校修了式で主人公の名前を入力する画面にすすみ、「MUSIC_ON」と入力しよう。すると、全60曲のBGMを聴くことができる「ミュージックモード」に入れるぞ。

MUSIC_ONの「_」も忘れずに入力しないとダメ。しっかり確認しよう

ダウジングロッドの節約方法

フィールドマップに入る前に、あらかじめデータをセーブする。フィールドマップに入ったらダウジングロッドを使い、埋もれた財宝の所在を確認したらリセット。再開してその場所に取りに行けば、消費せずにすむ。

数少ないダウジングロッドをなくさずにすむけど…。う～ん、せこい！

誕生日にプレゼントがもらえる

普通にゲームを進めて、主人公の誕生日が過ぎたころに、ヒューゴーレポートを調べてみよう。すると「楽しい誕生日」という項目があるぞ。その項目のシーン再現をすると、プレゼントがもらえるぞ。何気なくプレイしていると見落としがちなイベントだけど、なんかとってもうれしくなっちゃうイベントだよね。

毎年誕生日を過ぎるといろんなものがもらえるよ。何がもらえるかはお楽しみ。でもとってもうれしいものだよ

新世紀エヴァンゲリオン

●バンダイ・ガイナックス
●1999/6/25発売●8800円
●1人用●振動パック対応

アニメ本編の名場面を観るための条件大公開!

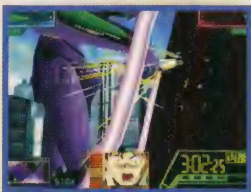
ミッション1

初号機が輸送台からリフトオフされるまでに、3Dスティックを10回以上回すと、第2話のバランスを崩して転ぶ場面が発生。

初号機がリフトオフされるまでにスティックを回す

すると、初号機がバランスを崩して転倒するぞ

ミッション2

初号機がプログナイフを持っている状態で、活動時間が1分以下の時、A+B同時押しの「コア刺し」でとどめをさすと…。

プログナイフを持って、コア刺しでとどめをさす

第3話の夕暮れのシーンを観ることができる

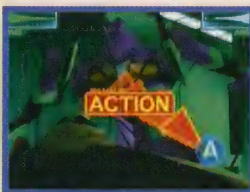
ミッション3

ラミエルの1度目の攻撃後、零号機が初号機を防御している時にラミエルを殲滅すると、第6話の名場面が観られる。

この状況の時にラミエルをせん滅する

「笑うといいと思うよ」のシーンを観られる

ミッション9

使徒にまたがって攻撃をするシーンで、コマンド入力をミスするとエヴァの腕が吹き飛ばされる。そのままクリアすると…。

この場面でコマンドをミスすると腕が吹き飛ぶ

第19話と同じ展開を観ることができる

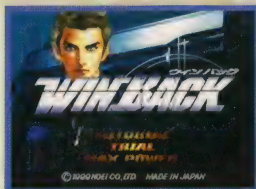
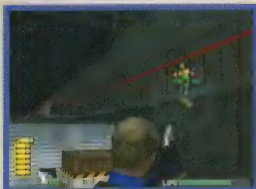
ACT

ウインバック

●コーエー●1999/9/23発売
●7800円●1～4人用
●振動パック対応

隠しモード&対戦キャラの出現条件公開

TRIALモード

「STORYモード」をクリアすると、難易度に関わらず出現。このモードは、各ステージごとの得点を競うモードで、ステージクリア時の残り体力や敵を倒した数によって得点が計算される。

メインタイトル画面に新しい項目が…。ストーリーモードをクリアすると、難易度に関わらずに出現

頭部への攻撃で敵を倒したり、コルトのみでクリアすると得点にボーナスが入る

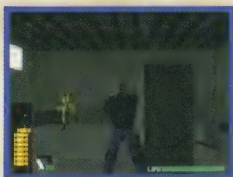
累計ポイントで、対戦時に使用できるボスキャラが出現する。高得点を狙おう！

MAX POWERモード

「STORYモード」を難易度NORMALか HARDで、合計20000点以上でクリアすると、C4爆弾以外の武器が弾数無制限になるモードが出現。

ロケットランチャーも無制限。これならボスも怖くない？

SUDDEN DEATHモード

難易度「HARD」の「STORYモード」を、5時間以内にクリアすると、敵もプレイヤーも体力に関係なく一撃で死ぬモードが登場する。

ボスキャラも一撃で倒せるが、敵の攻撃も全てかわさなければ

対戦キャラの出現方法

「STORYモード」をグッドエンディングでクリアすると、EASYなら一般兵とエンジニアが、NORMALなら長官、補佐官、秘書、ケネスが、HARDなら3～4人対戦時にリサ、スティーブがそれぞれ出現する。また、ボスキャラクターは、「TRIALモード」の累計得点に応じて使用可能になる。得点は右の表を見てね。

●ボスキャラ出現条件

得点	ボスキャラ
13000	ライラ
15000	レオン
17000	ライアン
19000	サンダー
21000	ダイク
23000	ガント
25000	バンデラス
27000	ジン
29000	デスマスク
31000	セシル

エンディングの分岐条件を公開

『ウィンバック』には、ストーリーに則して、3種類のエンディングが用意されている。分岐の条件は、右の通り。それぞれの場所に到達したプレイ時間で分岐が決定するのだ。

全種類のエンディングを見たくなるよね

プレイ時間はポーズ画面等で確認できる

MISSION 23

ファクトリーエリアの最後。写真のようなヘリポートだ

BAD ENDING

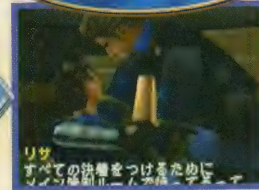
ミッション23に到達したときにプレイ時間が5時間を越えていると、バッドエンディングに。こうなってしまうと、どうあがいてもグッドやベストには行けない。ストーリーも激バッドな感じだ。

MISSION 26 発電室

ミッション26の中盤。暗くて広い発電室が分岐ポイント

GOOD ENDING

ミッション23に到達した時間が5時間以内で、ミッション26の発電室に到達した時間が6時間を越えている場合はグッドエンディングへ。悪くないラストだが、ホントにそれで終わりか…!?

ミッション達成へ

ミッション26の分岐を越えれば、あとはベストへまっしぐら

BEST ENDING

ミッション23に到達した時間が5時間以内で、ミッション26の発電室に到達した時間が6時間以内の場合は、大団円のベストエンディングへ。全てのボスを倒し、見事ミッションコンプリート！

電車でGO! 64

●タイトー●1999/7/30発売
●6800円●1人用●マイク対応・
振動パック・音声認識システム対応

いろんな要素で電車でGO!

踏切にトラックが!!

京浜東北線「横浜一上野」の新子安・鶴見・蒲田のどこかの駅で9秒以上、東海道本線「大阪一神戸」の尼崎・立花・西宮のどれかの駅で13秒以上早着すると、踏切事故が発生する。踏切内に『電車でGO!』の業務用筐体を積んだトラックが立ち往生しているのだ。

●新子安の8秒早着パターン

東神奈川を定刻に発車して、ずっと5加速。残り500メートル地点で惰性走行し、残り460メートルになったら8ブレーキをかける。最初はちょっと難しいかな。

パターン通り、新子安で8秒以上の早着

軽快に走っていると、突然緊急ブレーキの信号が!

踏切でトラックが立ち往生してる! このスピードでは止まれない

事故っちゃいました。10秒減点で、その場から再スタートとなる

隠し路線の出現条件

このゲームには、最初から選べる路線は16区間あるけど、クリアすると星マークが表示されるよね。16区間全てに、その星マークをつけると、隠し路線が楽しめちゃうのだ。隠し路線は全部で3区間。でも、この隠し路線では星マークはカウントされないぞ。

とりあえずクリアすれば星マークがつく

ほくほく線 485系3000番台

16区間全てに何らかの星マークをつければ出現

こまち 秋田～新花巻

16区間全てに、銀色以上の星マークをつければ出現

東北新幹線 盛岡～新花巻

16区間全て金だと、3タイプの新幹線が運転可能

上野駅まで続けて運転

右の駅に、ノーコンティニューで到着する(持ち時間が0の場合を除く)と連結ゲームが遊べる。『電GO!』ではおなじみのボーナスゲームだ。さらに、京浜東北線横浜～品川間で、定通ポイントが15以上だと、上野までの連続運転ができるのだ。上野直通はかなりの長距離運転なので、気合いを入れてのぞもう。

●連結ゲーム設定駅

1:ほくほく線 上級 HK100系
「直江津-六日町」:十日町駅
2:京浜東北線中級 209系
「品川-上野」:東京駅
3:山手線 上級 205系
「東京-新宿」:恵比寿駅
4:東海道本線 中級 207系
「大阪-神戸」:六甲道駅

定通ポイントはgreatが2点、goodが1点

15点獲得すれば、品川に到着しても完走にならない

すると、品川駅で連結ゲームが始まるのだ

品川から先は快速運転。先はまだまだ長いぞ

雫石駅の停車or通過を自分で決定

中級「秋田新幹線こまち・大曲～盛岡間」は、普通にプレイすると雫石駅に「停車」するか「通過」するかがランダムで決定されるよね。だけど、『電車でGO!64専用コントローラ』を使えば、「停車」と「通過」の好きな運転パターンを選べるのだ。雫石「通過」にしたい場合には、ブレーキを「解除」の位置にセット。雫石「停車」にしたければブレーキを「非常」の位置にセットしてから、この中級「大曲～盛岡」の区間を選べばOKだ。通過パターンの方が簡単に完走できるぞ。

好きな方にブレーキの位置をセットしてから、この路線を選ぼう

雫石駅停車パターンだ。停車駅が多くなって難しい

雫石駅通過パターン。完走を目指すならこちらに

LODE RUNNER 3-D

●バンプレスト●1999/7/30発売●6800円
●1人用●振動パック対応

ゲーム中にポーズをかけ、オプション画面にする。その画面でZトリガーを押しながら下のコマンドを入力しよう。

SKIP LEVEL
次のレベルにスキップできる
C上・C下・C上・C下・R・L・R・L

SELECT LEVEL
レベルを自由に選べる
A・B・A・B・C上・C下・C左・C右

ENTER SECRET WORLDS
隠しワールドプレイ可能
C下・L・R・L・R・L・R・L・R・L・R

CAMERA MODE
ゲームの視点が選べる
C左・C右・C上・C下・R・L・C上・C下

UNLOCK WORLDS
全てのワールドを選択できる
R・C上・C下・C左・C右・L・C上・C下・C左・C右・B

GRAPHICS
ブロックのグラフィックを選択できる
START・C左・C右・C上・C下・START・C左・C右・C左・C右

こんな風に、オプションの項目が増えるのだ

ブロックの色を変えた、シークレットワールド

RAC チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース

●タカラ●1999/12/24発売●6800円
●1～4人用●振動パック&GBパック対応

Hレーザーをゲットしよう!

AAクラスのチョロQグランプリで、3つあるカップのどれかをプレイし、総合ポイントで3位以内に入賞すると、隠し特殊攻撃アイテム「Hレーザー」をゲットできるぞ！ただし、1つのカップで1つの賞品しかゲットできないから、Hレーザーと隠し車体をゲットするためには、AAクラスの全カップで3位入賞が必要だ。ガンバって試してみてくれ。

がんばって3位以内を目指すのだ

そうすれば、この画面でゲットできるようになる

隠しボディーもゲットだ!

上で紹介したHレーザーと同じ条件、つまりAAクラスの3つあるカップのどれかで3位以内に入賞すると、チョロQ29号・30号をゲットすることができるぞ！Hレーザー・チョロQ29号・チョロQ30号のすべてをゲットするためには、AAクラスの全カップで3位以内でレースを終える必要があるのだ。

ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

●任天堂●1999/1/21日発売
●5800円●256M●1～4人用
●振動パック対応

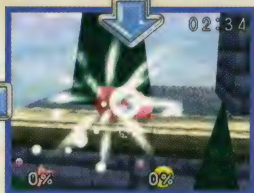
プリンカービィのスゴ技

攻撃モーションが派手なわりには、攻撃力が低いプリンの技「はたく」。この「はたく」に関する強力な情報が寄せられた。実はこの技、シールドブレイクに役立つ技なのだ。シールドをはっている相手に、「はたく」で攻撃すると、たった2回でシールドを破壊することができる。プリンをコピーしたカービィがこの技を使うと、2回目の攻撃でシールドを破ると同時に、相手は空の星になっちゃうのだ！

まずは、カービィでプリンをコピーする

シールドをはっている相手に対して「はたく」攻撃

2回目の攻撃でシールドが壊れて……

ダメージ0％なのに、空の星にさせられるぞ

ネスの強力なヘッドパッド

ネスを使って、Cボタンで小ジャンプをした後、すぐに3Dスティック上を入力し、続けてAを押してみよう。すると、隙がすくない超低空のヘッドパッドを繰り出せるのだ。C、スティック上、Aと素早く入力だぞ。

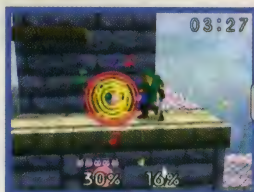
スキがすくない超低空のヘッドパッド。似たような技がヨッシーでもできる

アーウィンに乗ってみよう！

セクターZのステージに飛んでいるアーウィン。実はこのアーウィンに乗ることができるのだ。ただし、乗り続けていると、途中で振り落とされたり、そのまま画面外に連れていかれて、空の星になっちゃうけどね…。

フォックス、アーウィンに乗るの図。なかなか絵になってます。宇宙の果てまで飛んでみるか？

「ねむる」だけでアンチウォー

プリンを使って1人用でプレイしているときに、「ねむる」だけを使って、相手に勝利してみよう。すると、クリア時のボーナス画面に「アンチウォー」という項目が追加されるぞ。アンチウォーとは、反戦という意味。戦わずして勝利した人に与えられるボーナスなのだ。ボーナス得点も高いぞ！

とにかく「ねむる」。そして場外に突き落とす

3万点のアンチウォーボーナスがもらえるぞ

Cボタンで小ジャンプ

Cボタンユニットを軽く押すと、3Dスティックでは出せないような小さいジャンプが出せるんだ。キャラによっては、コレを利用した強力な技もあるぞ。例えば、カービィ。Cボタンで小ジャンプをして、すぐに3Dスティック下+A。この攻撃をうまく繰り返すと…、ハメくさいぞ。

Cボタンで小ジャンプを出し、すぐにコマンドを

これをうまく繰り返すと…。たまらんのぅ

シールド中に技を出す

シールドをはっている最中に、3Dスティック上+Bを入力してみよう。シールド状態からいきなり技を繰り出すぞ。入力のタイミングは、まずスティックを先に入力し、そのあとでボタンを押すと技が出しやすい。相手をあざむくフェイント攻撃にはもってこいの、有効な技なのだ。

シールドをはって待ち受ける。射程距離に入ったら

うおりゃー、いきなり攻撃なのだ!!

スーパーでんこうせっか!

「ねむる」を使っているプリンを横切るような位置でピカチュウの「でんこうせっか」を使ってみよう！アッと言うまに、ピカチュウが普通の倍ぐらいの距離を移動するぞ！ピカチュウが移動した後、ねむり状態になっているのはご愛敬。地面に着いたままの状態ですり抜けるのがポイントだ。実用性は……。

プリンが歌い始めると同時にでんこうせっかだ

すると、こんなにすり抜けて、しかもねむり

着地のスキをキャンセル

強力な攻撃力を持っているけど、空振りすると着地したときのスキが大きく、投げられたり攻撃されたりしてリスクも大きい空中下攻撃。着地のスキをキャンセルするには、受け身と同じタイミングでZトリガーを押そう！スキのない空中下攻撃ができるようになるぞ。特にリンクはオススメだ。戦闘力アップだぜ！

空中下攻撃を狙うのはリスクが高いのだが

タイミング良くZトリガーを押せば大丈夫だ

すぐに戦闘態勢復帰!

敵に飛ばされたり、2段ジャンプを使ってステージに戻ろうとすると、ステージのはしっこにぶら下がる体勢になることがある。普通にはい上がろうとするとゆっくりした動作になってしまうので危険だけど、Zトリガーを押せば素早く登って戦闘態勢を整えることができるぞ。追い打ちを避けて一気に反撃だ！

敵にぶっとばされてはしっこにいったら…

素早く登って戦闘に復帰できるのだ

カービィフラッシュで高得点!

1人プレイモードでゲームを進めていくと、カービィ軍団との対戦ステージがある。ステージ開始後、登場するカービィを出てきた順番通りに倒すと、ステージクリア後のボーナス画面で「カービィフラッシュ」というボーナスをもらえるぞ！スコアアタックには欠かせないよね。慎重に狙いをつけて倒そう。

カービィのステージでは出た順番に倒そう

するとクリア後のボーナスにカービィフラッシュが

空中多段技をかわせ!!

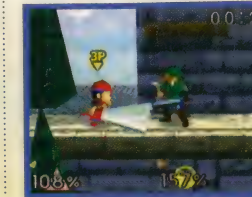
カービィやマリオの空中下攻撃は、連続ヒットすると30%近いダメージを受けてしまうし、着地後もそのまま連続攻撃に持ち込まれやすいやっかいな技。これをくらってしまったときは3Dスティックを倒しながらZトリガーを連打。受け身を取ってダメージを軽くできるぞ。余分なダメージはなるべく避けたいよね。

いや～な連続攻撃に持ち込まれる前に…

連打で受け身をとっておくようにすること

巨大化するハリセン!!

どのキャラでもいいので、ハリセンを持つ。そして、ハリセンで、リンクの爆弾や、ネスのPKファイヤーをスマッシュ攻撃する。その時、相討ちになり、自分もダメージをくらうと、ハリセンが巨大化して、攻撃のダメージも、普通のハリセンよりも多くなるんだ。これって知ってた？巨大ハリセンで一発逆転だ！

リンクの攻撃を、ハリセンでスマッシュ攻撃

ハリセンが巨大化。タイミングは難しいぞ

シルフカンパニーに侵入しちゃう

カービィかプリンで、ヤマブキシティのポケモンが飛び出す扉の上に行く。扉が開いたら左上にジャンプし、地面につかないように空中ジャンプをしながら扉に向かうと…、なんと中に入れちゃうのだ！

入ったとたんポケモンにたたき出されちゃうけど。恐るべしシルフカンパニー

格闘伝承～F CupManiax～

●イマジニア●1999/8/27発売 ●6800円●256M●1～2人用 ●振動パック対応

隠しキャラなどドリテク4連発!!

SUGOROKUで速く歩く

「SUGOROKU」をプレイしている時のドリテク。ルーレットを回して進む数が決まると、キャラクターが歩き出すよね。その時にLトリガーを押すと、少しだけ速く歩いてくれるんだ。せっかちな人にはオススメだぞ。

歩いている時にLトリガーを押そう。少しだけ早く歩いてくれるぞ

画面がゆらゆら揺れています

ゲームモードを選択する画面でLトリガーかRトリガーを押すと、なぜか画面がゆらゆらと揺れるぞ。きっと、この画面で押す必要の無いボタンを押しているからだろうね。全然意味のないドリテクですけど…。

この画面でLかRを押してみよう。何かの衝撃を受けたみたいに画面が揺れる

隠しキャラの使用条件

下の表のように条件がそろうと、隠しキャラが選択できる。また、スゴロクモードをクリアしたキャラが2人以上いると、道場破りモードが出現する。

これで隠しキャラが使えるようになるのだ

ファビアン	●ノーマルモードをクリアする。キャラは誰でも良い
サムライ	●ニンジャでノーマルモードをクリア後、ファステストモードを1分以内にクリア
モウ	●アドリアーナでノーマルモードをクリア後、ロデオモードで1分耐える
マスター	●サエキでノーマルモードをクリア後、サバイバルモードのマスターチャレンジを全てAランク以上でクリアする
チェリー	●ピエールでノーマルモードをクリア後、サバイバルモードで百人抜きを達成する

キャラクターの服が替わる

キャラクターセレクト画面で、Rトリガーを押しながら決定してみよう。するとキャラクターのコスチュームの色が変わるんだ。セレクト画面のキャラクターの絵も、Rトリガーを押すことで、違うポーズを取るぞ。

なかなか色っぽいポーズをとってくれるキャラもいるのだ

ドリテクって一体なんなんだろうか？

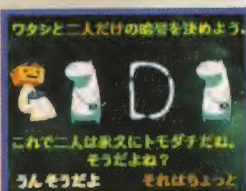
ゲームをする上で、秘密の遊び方を知っていたら、よりおもしろく遊べるんじゃないか？ そんな素朴な疑問に答えるのがドリテクのコーナーだ。挫折してしまったソフトでも、ドリテクを使えば、また楽しく遊ぶこともできるはずだ。

爆裂無敵バンガイオー

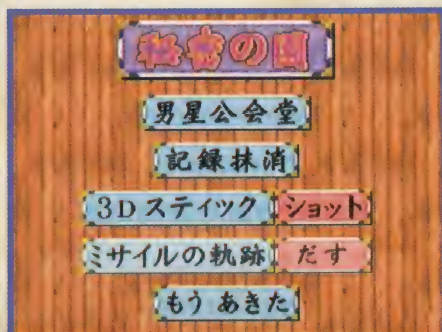
●ESP●1999/9/3発売
●5800円●1人用●振動パック対応

爆裂無敵なドリテクを紹介するぞ!!

全ステージ出現コマンド

説明書にヒントが書いてあるので、分かった人も多いと思うけど…。ゲームを始めて、最初の暗号（!?）入力画面で、右の写真のように入力すると、「地獄の44丁目」までの全てのステージが選択できるぞ。

「やすお・D・やすお」と入力。それにしても変な画面だなぁ…このゲームのテイストって?!

オプション項目が追加される

最終ステージをクリアするとオプションに「ミサイルの軌跡」という項目が出現する。ここで、ミサイルの軌跡の「だす」「ださない」を選択することができる。でもやっぱし「だす」の方が感じ出ていいよねぇ。

オプションの項目がひとつ増える。あんまりうれしくはない項目だけどね…

クリア後の絵が変化する

1度クリアしたステージを再度プレイしてみよう。その時に、そのステージの最高スコアを越えた得点をとらないと、クリア時の得点画面が変化するんだ。わりと見過ごしやすいけど、気づくと面白いよね。

あとは記録でものばせ!! といわれちゃいます。だってもう平和なんだも～ん

ファイアーエムブレムトラキア776

●任天堂●1999/9/1書き換え開始
●1人用●スーパーファミコンソフト

エンドレスレベルアップ

最初のマップで、まずボスのワイズマンを残して全ての敵を倒す。そして、壊れた間接攻撃武器でワイズマンを攻撃しよう。ダメージを与えることはできないが、経験値が入ってくる。繰り返せば、半永久的にレベルを上げることができる。位置を動かず、間接攻撃をしてこない敵がいるマップなら、どのステージでも応用できるぞ。その時に、目標の敵以外は、早めに倒しておいたほうが安全だ。弱いキャラには必須かも。

間接攻撃できるキャラで動かないボスを攻撃

武器は必ず壊れた間接攻撃武器を選択すること

いくら攻撃しても敵も味方もダメージはない

繰り返せば、経験値だけかせぐことができる

ドリテクの殿堂Special
あによめ
嫂
version
Hall of fame
The Dream Technique
The 64DREAM
4月号中とじBook in Book

デス仙人のゴリラでもわかる N64教室

第34講：メモリー拡張パック

©Nintendo

ういーっす。息子生まれて1周年、せまい家なので在宅ワークがなかなか厳しい感じの今日この頃。だからわしの商売道具によだれをつけるなっちゅーの！うちは少なくとも分担できるが、昼間ひとりで乳幼児の面倒を見るママさんは大変だのう。

Q なぜメモリー拡張パック未対応ソフトはパックを使っても効果がないの？

（茨城県／中川勝行）

未対応ソフトは、本体内部にもともとある4MBのメモリの枠の中だけで、滞りなくゲームが動くようにカッチリ作ってあるからじゃ。拡張パックで4MB増やすと、本体のと合わせて4MB+4MBになるわけじゃが、まあN64に両手があるとして例えてみようか。

つまり右手で4MB分、左手で4MB分と、それぞれ作業するスペースを与えられたようなもので、両手が別の仕事をこなす事ができるのじゃ。拡張パック対応ソフトは「右手はこれ、左手はこれをやってね」と両手にちゃんと仕事を与えるのに対し、未対応ソフトは右手の作業スペースだけで片付けられる分しか仕事を出さない。拡張パックを使っていないと、それ以上の仕事を出しても処理しきれんからじゃ。対応ソフトを拡張パックなしで遊ぶときは、事前にちゃんと両手分の作業スペースがあるかどうかチェックしてから、与える仕事の量を調整するところにちょっと違いがある。専用ソフトは、最初から両手じゃないと処理しきれん量の仕事をバンバン与えることを前提にゲームを作ってある。片手だけの仕事ではゲームが成り立たんのじゃな。まあそんな感じですじゃ。

Q メモリー拡張パックは、8メガとか16メガとかもっとすごくできないの？

（茨城県／ジェームズ＠アロンアルファ）

技術的には可能じゃ。なぜやらないかは大人の事情とでも言うかのう。実際問題として、16MBの拡張パックなら製造コストはどれくらいか、またその値段でユーザーが買うのか、サードパーティが16MB対応のゲームを作るか、専用ソフトを開発したとして一体何本売れるか、拡張パックあり・なし両対応のゲームを作るとして、拡張パックを付けた場合と付けてない場合、その落差はどの程度の物になるのか。この辺のことを考えると、4MBというのが一番現実的な路線だったんじゃろうね。

それよりももっと以前、N64本体の開発中に強力なグラフィック性能を考えて、もう少し内蔵RAMに余裕を持たせた設計にすることはできなかったのかと思うと残念でならん。その答えがメモリー拡張スロットなんじゃろうが、将来拡張できると言えば聞こえはいいが、あれは後々になってユーザーに負担を強いる物でもある。ジョイスティックのようなお好みオプションと違って、不可欠に近い存在じゃからな。ドルフィンはこのへんの反省を活かしたハードに仕上げてほしいものですじゃよ、任天堂様。8MBとか16MBよりもっとすごいの希望。ちなみに現時点での最強ハード・ドリームキャストは、メインの16MBのほかに、グラフィック専用に8MB、サウンド専用に2MBを装備しておるぞ。

Q 液晶パソコンやGBカラーの画面に、1つだけ表示されないドットがあるのですが……。

（千葉県／ゆーい）

それはいわゆる「ドット落ち」というヤツで、液晶には付き物の有名な現象です。わしも原因はよく知らんのじゃが、接触不良かなんかなのかのう。正常な状態でないことは確かなんじゃが、あまりにもよくあることなので、故障としてはまず認めてもらえんのじゃ。「液晶とはそういうモノ」というのが定説じゃが、納得できんお客さんが販売店で大声を張り上げるのも珍しくない光景らしい。そこまで神経質にならんでも…というのがわしの個人的な意見じゃがな。もし液晶画面にドット落ちがひとつもなければラッキーだと思うくらいでちょうどええじゃろ。たまごっちやポケピカはともかく、パソコン用の液晶画面は何十万個ものドットが並んでるわけで、2個も3個もドット落ちしてるのも珍しくないんじゃよ。でもゲームボーイの小さな画面にあるのはちょっと不運かも。ダメもとでクレームつけてみますか？

©1998 Nintendo ©1998 Creatures inc.
©1998 GAMEFREAK inc

◆みんながゲームボーイカラーを持つようになると、ドット落ちもカラーだけに目立って気になるかも知れんな（画面はポケモンカードGBで）

今月のデス仙人

ポスペ用メールアドレス取り直しました。des@dream.fm ですじゃ。さて、ドクターペッパー自腹プレゼント当選者発表です。多数の応募（しかもなぜか女の子が多い）をいただいたので、当初予定の3名を5名に急遽変更。欄外「はみ出し仙人」で当選者を発表しとります。便所に流したりせずに全部飲むんじゃぞ。販売が確認されている地域からの応募も1通ありましたが、抽選の対象から外させてもらいました（茨城のキミです。ゴメンね）。ドクターペッパーは関東圏でのみ販売されている模様です。他の地域では速攻で販売をやめたようじゃな。嘔吐者続出で「毒物を売るな」と苦情があったかららしいぞ（うそ）。

◆パチモノさんいらっしゃい。本場米国では大人気ドリンクなのでコピー商品も多数存在するのじゃ。米国製キャンディの味を思えば納得可能じゃな

はみだし仙人

Q ドクターペッパー当選者5人って誰？（東京都／デス仙人）

A いい質問じゃ。石川裕子、鎌田裕也、久保洋、斎藤大士、徳本有香（敬称略）。前々号のテレサ母さんも強引に特別当選。

質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

ゲームソフトのランクづけって？～子供を守る？大人の試み～

さて今回のお題は「レイティング」についてです。アメリカの雑誌広告や、ゲームのパッケージを目にしたことのある人は、このようなマークがついているのに気づいたのではないでしょうか。

◆これはアメリカ版「バンジョーとカズーイの大冒険」のパッケージ。「E」がレイティングの表示だ。一般向けで安心して遊べる、という評価だね

これがレイティング、即ち「格付け」を表しているのです。どういうものかというと、ゲームの中で描かれる性的な表現や、暴力の程度に応じて、個々のゲームを格付けし、低年齢層の手に入らないように、そうした表現を望まない人がそれと分かるようにするための目印といったもので、ちょうど映画の世界の、R、PGといった格付けと同様の役割を果たしています。具体的なレイティングを見てみると、以下のような分類に分かれています。

●EC (Early Childhood) 幼児向け。 3才以上から遊べるソフト。親が安心して子供に与えることができます。

●E (Everyone) 一般向け。 6才以上から遊べるソフト。若干の暴力やマンガ的なドタバタ要素が含まれる場合があります。

●T (Teen) 若者向け。 13才以上に向いたソフト。暴力や、キツイ言葉、際どいテーマを扱っています。

●M (Mature) 大人向け。17才以上に向けたソフト。若者向けよりもさらにどぎつい暴力や言葉に加え、性的なテーマも許容されます。

●AO (Adults Only) 成人向け。具体的な性描写や過激な暴力が含まれており、18才以下には向かないソフトです。ただし、この分類に属するソフトを家庭用ゲーム機向けに出すことは、各ハードメーカーが許可していません。したがってPC向けのみになります。

具体的にどんなゲームがどの分類に該当するのか見てみると、以下のようになります。

E：『ゼルダ』『マリオパーティ』『スマブラ』『ポケモン』など

T：『スターツインズ』『悪魔城ドラキュラ 黙示録』『レッスルマニア2000』など

M：『バイオハザード2』『バイオレンスキラー』『ドゥーム』など

また、こうした分類に加え、そのゲームに含まれる内容、つまり、暴力、言葉、性描写、麻薬やアルコール、煙草の取り扱い…などについての説明文も決められており、レイティングとともにパッケージに表示されます。例えば、『ゼルダ』や『スマブラ』では「キャラクター間の積極的な争いが描かれている」ことを意味する「Animated Violence」という一文が加えられています。

このようなレイティングに関することはESRB (Entertainment Software Rating Board) という独立した機関が一手に扱っており、実際の審査は、利害関係の無い一般の人々によって行われています。(実はこのESRBの一部門では、インターネット上のウェブサイトの格付けを行っていて、手数料さえ払えば、あなたが作ったページも審査してもらえます)

ESRBはNOAなどのハードメーカーから大小様々なソフトメーカーの賛同の下、業界の統一的なレイティング機関として活動しています。

一方日本はというと、皆さんご存じの東京ゲームショウの主催団体である、CESA (コンピュータエンターテインメントソフトソフトウェア協会) が倫理規定を設け、加盟各社による自主規制という形で規定に抵触するような内容は避けるようにしています。

ただし、日本ではこのCESAの倫理規定の他に、ハードメーカーごとに独自の規定があるため、例えばある描写がこちらのハードでは問題なかったのに、別のハードでは問題となるなど、ソフトメーカーにとって二度手間、三度手間となる状況もあるようです。それに加え、PC向けのソフトとなると、性表現こそコンピュータソフトウェア倫理機構の範疇となるものの、暴力表現に関しては全くの野放しの状態です。

また、再び海外に目を向けると、今日ではゲームはプラットフォームを問わず、国境を越えて行き来しています。これまで述べたような倫理的な問題は、国によっても異なるために、微妙な問題を孕んでいるともいえます。面白いことに、アメリカの基準では、家庭用ゲーム機のソフトでの、酒、煙草の描写は御法度となっています。ですから日本のゲームを北米向けにローカライズする際に、開発会社は該当する個所の修正を余儀なくされています。それとは逆に、北米ではMのレーティングによって発売することのできたソフトが、日本ではCESAの倫理規定に抵触するために発売できない、といったことも起きています。

98年にCESAは欧米の2つのソフトウェア業界団体とともに、相互理解のもと、業界発展を目指すための共同声明を出しました。その中で、著作権問題、流通に加え、レイティング問題についても考えていくと記しています。

もちろん簡単に割り切って片付けることのできない問題ではありますが、こうした問題が、少しずつでも解消され、ゲームを楽しむ人たちの機会が増えることを願ってやみません。それではまた次回。

今月は『巨人のドシン』についてのお便りを2通掲載。1度でイイから遊んでみて欲しいゲームなのだ。

巨人のドシン
ヘンポのある風景
埼玉県・岸利　透さん

そこは、まだ見ぬ世界だった。バルド島……。海があり陸があり、山や木々もある。そして人もいる。しかしそこは自分にとって初めて目にする光景だった。目線の高さが違う。そう、自分は巨人だった。バルド島で巨人と呼ばれるものであった。

巨人は人々の愛や憎しみで大きくなる。自分は専ら愛で大きくなる巨人だ。常に笑顔を絶やさず人々のために木を運び海を埋め、山を平らにする。そのたびに人々から愛され、自分は大きくなっていく。でも、自分は大きくなることを望んでいるわけではない。しかし人々の愛は巨人の巨大化という形で表れるのだ。

皮肉なことに人々の愛を受け、大きくなればなるほど、人々の危険は増す。家や人を避けるのも一苦労。転ぶとなると大変なことだ。うっかり人々に害を及ぼすと、今まで仲がよかったのが嘘のように憎まれる。それでもニコニコ人のために働く自分。少し自問自答してみる。人々のために働いてはいるけれど、何のメリットがあるというのか。

愛情をもらっても大きくなるだけ。1日が終わり、次の日になればまた新たな巨人が現れる。しかも大きさは元に戻っている。いったい私は何のためにこのバルド島にやってくるのだろうか。いったい何のために……。ナンノタメニ……。

気づくと自分はヘイト巨人となり山、家、畑を手あたり次第に壊していった。逃げまどう人々。しかしふと我に返る。こんなことをしても無意味だ。答えは出ない。

やがて太陽が沈み、自分は消える。次の日新たな巨人として現れる自分は、答えを見つけられるだろうか？

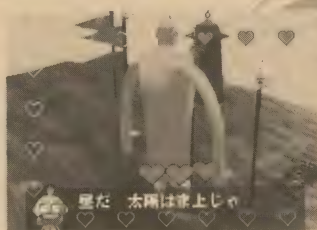
そこの別の巨人さん、あなたは何のためにバルド島へいくのですか？

何のために、という目的のなさがひょっとしたらゲームデザインの目的かも知れない、とか思っちゃうこのゲーム。サア、キミハナンノタメニ？

巨人のドシン
のんびり、面白いゲーム
福岡県・ポチョムキンさん

あーやっぱ『ドシン』おもしろいですね。届いたのは12月だったのでもうかなりやり込みましたよ。でもやっぱり、セーブデータを1つだけしかとっておけないのはちょっと苦しいです。せめてコントローラパック対応ソフトにして欲しかったなぁ……。

それはそうと『ドシン』ってのんびりとできるゲームですね。僕は今年受験生なのでのんびりなんてしてられないや……今のうちにやっとこうと『ドシン』してたら、友達が来て「何をすればクリア？」「見た目からつまらない」等と言われました……。しかしそれは逆にこのゲームの面白いところではないですか？やっぱり見ただけでは『ドシン』は語れないし、何をしてもいい、終わりがないというのは飯田さんのゲームならでは。そして終わりがないということはいつまでもバルド島で遊んでいられると言うことです……。

あーあ……。はやく『ドシン』の新作でないかなぁ、と思いながらのんびり『ドシン』やってます。おもしろいですよ！

これぞやってみないとわからないゲームNo.1、『巨人のドシン』。やりはじめると、なんとなーくバルド島のほのぼのワールドに吸い込まれそう…。

バーチャル・プロレス2
夢！つまりドリーム！
岐阜県・キングバンドー

やっぱり馬場社長の逝去にナミダした僕のような全日本プロレスファンは、「全日の選手が実名で登場！」とか言われると無条件で買いに走ってしまうもので……。やっぱ三沢vs川田とかは燃えるよなぁ。しかも『バープロ2』だとキマラ・泉田組まで再現できるのがステキ。実名じゃない選手も異常に充実してるんだよね。選手の名前もエディットできるから、遊ぶ前には元ネタになってる選手の名前に改名しておくのはお約束？高田vs川田とか、夢のカードも実現OK。さらに、やっぱり隠しキャラもいるらしい（僕は出してないけど）。ということは、アレクサンダー大塚vsヒクソン・グレイシーなんかもできるのか！ウフフフフ……（性悪プロレスファン大喜び）。

こ、興奮してしまった。あのう、僕みたいなダメプロレスファンじゃなくても、そもそもゲームとしてよくできた、非常に面白いゲームなんですよ。なんだか説得力なくなってきたけど。打撃・投げ・防御の3すくみのシステムがイイし、大技を決めたときにパッと入るリプレイもテンポがよくて、試合の流れを切らさない。レスラーのモーションも、当たった技の重さがよく実感できるから、なかなか臨場感もあるし。

でもやっぱり、三沢vs武藤とか天龍vs川田とか、そういうコトばっか考えちゃうんだよね。プロレスファンの業は深いな。

プロレスファン必携となりそうな『バープロ2』。あ、アレクとか天龍なんかは、アレはあくまでも「よく似てるレスラー」なんでそこんとこヨロシク。

●はみだしインプレ
『巨人のドシン』、兄弟でやってるんですけど知らないうちにモニュメントができたり壊れたりしてて、そのたびにケンカです（鳥取県・たまき）

原稿募集　掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

お詫びと訂正

先月号P79の「入会はしたものの……」というタイトルの文章は、成瀬 晶さん（北海道）の投稿でした。お詫びして訂正させていただきます。

読者の手紙から
N64フォーラム

冬本番、ちょっと外には出たくないこの季節。
となると、やっぱりコタツでミカン食べてゲームかな。
でも、たまには外でウィンタースポーツなんてのもいいんじゃない？
やっぱり受験生のヒトはスキーやスケートは御法度なのかな？がんばれ、受験生！

ホンモノの力

Eメール・熊谷 幻斎さん

優秀な電器製品や、優秀な自動車をつくる能力と、優秀なゲームをつくる能力はあきらかに別物である。本当におもしろい本物のゲーム、本物の遊びをつくり出すためには、電器製品のように品質管理を厳格にすればそれでいいというわけにはいかない。そこには、創造的な精神とか、宮本さんの言う「クリエイティブ」とかいったものが関与する必要がある。「優秀な自動車」的話題作がはばを利かせる昨今ではあるが、そんな中にあって任天堂は、いつも本物の遊びを追求し、本物のゲームを送り出してきたと言っても、64ドリームの読者からはあまり反対意見は出ないと思う。

しかし、人々は必ずしも本物の遊びを求めてはいない。どんなにしょうもない遊びであっても、みんながそれをやっているのであれば、自分もそれをやり、みんなとその話をする……それだけでも結構楽しいものである。僕らがいつも言っているように、N64ゲームは、実際に触ってみればそのおもしろさが本物であることがわかるものが多いのだが、多数の支持を得ていないものにわざわざ手を出すこともないとみんなが考えたとしても、それは無理のないことでもあるのだ。

だからといって、任天堂も時流におもねるゲームを出すべきだとは、ぼくは思わない。時がたち、流行というメッキがはがれたとき、それら本物でないゲームたちはすみやかにみなから忘れられ、数年前のカレンダーみたいな醜態をさらすことになるからだ。ぼくのNP用カセットには『スーパーマリオワールド』がずっと書き換えずにおいてあるのだが、たまにやってみるたびに、なんてこれはおもしろいゲームなんだろうという驚きにとらわれてしまう。マリオの名が今でも有名なのは、彼の出演してきたゲームがすべて本物のおもしろさをもっていたからにほかならない。本物だけが風雪に耐え、人々の心にとどまり続けることができるのである。

実際にはライバルよりも優れた機能を持っていたにも関わらず、販売戦略の差で市場から消えていった商品ってのはたくさんある。任天堂もそれはわかってるはずだけどね。

任天堂、これでいいの？

埼玉県・ぷちネコさん

私は、3月号でこのページに投稿したんですが、そこのタイトルに書かれているように「ドルフィンなんていらない」とは思っていません。買う気が起きないだけです。タイトルを見て、かなりビックリしました。

なぜあんなことを書いたかというと、任天堂に変わって欲しいからです。おそらく、このコーナーに意見を書いても、任天堂の人は読まないし、何も今の環境や状態が変わってくれるとは思っていません。でも、万が一の確率で任天堂が変わって（別にゲームについては文句はありません）、N64が売れ、ドルフィンが売れる状態になればいいなぁと思っています。

私が前回のハガキでいちばん思っていたことは、N64の時と同じやり方でドルフィンを売って、本当に売れるのだろうか？ということです。そして、ユーザーや株主に対しての配慮がもっとあってもいいと思います。なぜおもちゃショウに出てゲームショウに出ないのか？そしてコナミの方が株価が高くなる現実など、不満はいくつかあります。任天堂の株価は3年前と同じだけど、他のゲーム会社は株価がよく上がる現状から見ても、任天堂は消費者の人気が落ちているのではないでしょうか（ちなみに私は任天堂の株主です）。

最近のゲーム業界はハードを過信しすぎ、その力に頼りすぎているように思うのは、僕だけなんでしょうか。

先月はごめんなさい。読者の方がタイトルを付けていないときは、こちらで内容に沿ったタイトルをつけているつもりなのですが……。申し訳ありませんでした。ところでこのページ、任天堂の方も読んでるハズですよ。

ゲームを変えるのはハードじゃない！

山形県・菱沼 俊裕さん

以前誰かが「ハードとはソフトという料理を盛る皿のようなものだ」と言っていましたね。そう、「皿」に過ぎないのです。

最初に言ってしまえば、N64において任天堂の「ゲームを変える」とは、「ハードを変えて」すごくなっただけに過ぎないのではないだろうか？ライトユーザーならばそれでかまわないのかもしれないが、個人的な目で見ると任天堂はN64という大きな受け皿を使い切れていないような気がしてならない。

きついことを言わせてもらえば、「ソフト1本1本、納得するまで発売はできない」などと散々ひっぱっておきながら、いざ発売すると「いやぁ、アイデアの30～40%ぐらいしか入れられませんでしたねぇー」といった発言をするのはどうかと思う。

発売延期については何も言うつもりはない。ただ、時間は充分にあったはずだろう。では、なぜなのか？まさかとは思うが、それをN64というすばらしいハードのせいにしているのではないだろうか？まるで安物の皿のように。

ユーザーはハードに引きつけられるのではない。魅力あるソフトに惹かれ、ソフトはユーザーたちにより変えられていく、それが

「ゲームの変化」となっていくのだと思う。PSの成功の理由がここにあると思うんだけど、それに比べN64は、ハード自身の力を期待され頼られすぎ、今の苦境にあるのではないだろうか？ソフトがハードを支えてきてくれたSFC時代とは正反対の現状である。

PS2、そしてドルフィン……。ハードの進化はゲームの進化のもっとも手っ取り早い方法だろう。ユーザーがそのゲームを認めるかどうかは全くの別問題だが。

任天堂さん。くやしかったらN64と共に天下を取ってください。N64にはその力があると信じているし、そちらがその気なら、こちらもいつまでも待ち続けますから。少なくともこれだけはみなさんも僕と同意見のはずです。

最後に、100円ショップの皿に載ったフルコースと100万円の高級皿に載ったハンバーガー、貴方はどちらを選びますか？

ここまで読んでくださったみなさんなら答えは決まっていると思いますが。

「ゲームが変わる、64が変える。」この言葉を初めて聞いたときにはなかなかインパクトがあったものですが、今やDCやPS2が示す未来の方が力強く見えちゃうかも……？

これからどうなる、野球ゲーム

Eメール・高山　ぜんじさん

新聞かネットで見たんだけど、コナミがプロ野球の選手名をゲームに使う権利を全部とっちゃったらしいんですけど……。

これってもしかして、ほかのメーカー、例えばファミスタ作ってたナムコやパワーリーグのハドソン、プロキンのイマジニア、そしてウルトラベースボールを作ってるはずのカルチャーブレーンなんかからは、選手が実名で登場する野球ゲームは発売されないってコトなんだろうか。ファミスタなんかは、昔はヘンな仮名（「さいとと」とか「くわわ」とか）を使ってた歴史？があるけど、やっぱり実名がいいよなぁ……。

ほかのメーカーが野球ゲームを作りたいんなら、コナミにお金を払って作れ、ということになるかもしれない。そうなると、やっぱり儲けが薄くなっちゃうから作んないんだろうなぁ……。

あー、なんかイライラする。なんでこういうつまんないことになっちゃったんだろうな。そのうちサッカーなんかでもこういう動きをするメーカーが出てくるんじゃないの？

さらに言えば、Jリーグなんかでも、特定のチームの選手名を使用する権利を特定のメーカーが押さえてしまうとすれば（任天堂がパープルサンガを押さえる、とかね）、Jリーグのゲームは作れないじゃん。

結局これって、ゲーム業界が自分で自分の首絞めてるようなもんじゃないの？もっと共存共栄したほうがいいんじゃないかなぁ。

でも、各メーカーが、それぞれ独自に実在の選手やチームのパロディをやる、ってのも結構面白いかも。うーむ。

2000年4月からコナミがプロ野球ゲームについての権利を取得するわけですが、これが実際のところどういう結果を招くのかははっきり言ってまだ未知数。見守るしか…。

重箱のスミまで遊びたい

神奈川県・ひろこみのさん

3月号のホームズさん！私も貴方の気持ちは痛いほどよくわかります。自分が苦労して発見したイベントやアイテムが攻略本に軽々と一言で書かれてたりするときなんて……（え？違う？）。

しかし、「開発者の意図に素直に従って」にはちょっと意見を。これってつまり言われたことを言われたとおりにしなさいってコトですよね？でも、それじゃあまりにもゲームがつまらなくなる。

「目をつぶってどこまで行けるマリオブラザーズ」や「ドンキーコング2人プレイ」等をやっていたオイラ（単なるバカ？）からしてみると、このセリフはあまりにもつらい。つらすぎる！バグもソフトの一部です。スタルチュラ増殖法に腹を立てるのなら、ぶっちゃけた話、このバグ技を見落とした任天堂さんを怒るべき。

ソフトを買ったからには、そのソフト自体が持っている可能性をスミからスミまで、いろんな角度から遊びつくしたくなるっていうのは、ダメなコトなんですか？

ゲーム制作者の意図をしっかり汲みながら、それをさらに一歩踏み越えて自分なりの遊び方を考えてみる。想像力を働かせてね。これなら、お母さんたちに「ゲームって受け身の遊びじゃない。創意工夫が足りないんじゃないの？」なんて文句を言われたりもしなくなるかも！？

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●『マリオパーティ2』をクリスマスプレゼントに買ってもらったのですが、みんな『ポケモン』や『ドンキー』で忙しくて遊んでくれません。ひとり淋しくやってます。（千葉県・深沢　すみれ）

●N64フォーラムはシビアな意見が多くて、少しさびしい……。たしかにそれも受けとめるべきだけど、大好きな任天堂なら、まず「大好き」を主張すべきじゃないのかなー。（千葉県・音鈴綸句）

●読プレ当たりました！すごくうれしいです！でも、ラジオの懸賞でタラバガニやら何やらたくさん当選しているので、もしかするとうちはなすび一家？（茨城県セアドア=ルナズベルト）

●ドリテクの殿堂……次は何Ver.かと思ったら「兄」とはさすが64ドリームっすねー。（東京都・よぼげん）

●わし、生物部の先パイから「もっちー」って呼ばれてるんですよ。本当に。（茨城県・ブッキー改めスリピくん）

●「見る・読む・飾る・参加する」って、某アニメ雑誌の有名なキャッチコピーなんですけど……。（大阪府・丸笹　剛）

●「64ドリームを枕の下に敷いて寝たらリンクにおそわれる夢を見た」という話がうらやましくて、たとえ斬られても夢でリンクに逢えるなら……でも夢の中で待ち受けていたのはうるわしのリンク様ではなくはちきれそうなクッパ風船（しかも『マリパ2』の）だったのです！この差はいったい……。（三重県・ナツメの弟子）

●3月号77ページ！私は福島人ではありませぬぞ！徳島よー！（徳島県・モトミヤ　シゲル）

●受験間近！1999年6月号の付録、アシュラさんの「絶対合格！」というシールを机にはったけど、本当に合格するか心配です。はたしてシールの効果は……。（岩手県・コイキングマスター）

●マリオ親衛隊はすてきな絵が多くていつも楽しんでいますが、「キレてるかたたち」のコーナー、あまりにもキレすぎていて見るのがつらくなるときがあります。なんとかならないでしょうか。（新潟県・猪又　禎人）

●今月、アン・ケイゾー君でてきませんねー。どーせなら2人一緒に出て下さいよー。（長野県・セーサン）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX番号 03（3230）0675　Eメールでの投稿は64forum@pc.mycom.co.jpまで！

ドクトルエンドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

今月のオークション入手商品は、任天堂の横井軍平さんが開発した「光線銃カスタム ガンマンセット」。銃の引き金をひくとフラッシュが光り、それをガンマンの胸に仕込まれた太陽電池が感知すると、ガンマンが倒れるのだ。

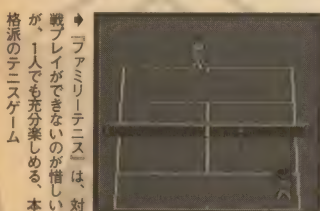
オスススメGB書き換えソフト

GBソフトの書き換えサービスが、いよいよ3月1日から全国のローソンでスタートする。任天堂ソフトだけでなく、サードパーティのソフトも書き換えられるのも魅力的だ。そこで今回は全75タイトルの中から、オススメのソフトを3本紹介しよう。

ナムコギャラリー Vol.3

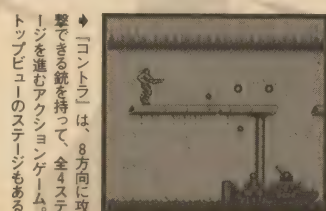
この『Vol.3』は、4タイトルが収録されている。『スカイキッド』は、業務用でもおなじみの横スクロールシューティング。『バベルの塔』はブロックを移動して足場を作り、出口を目指すパズルゲーム。『ファミリーテニス』はナムコ伝統のテニスゲームで、操作性も素晴らしい。『雀卓ボーイ』はアダプタをつなげば4人対局もできる麻雀だ。単体でも十分楽しめるソフトが4つも収録されている、超お買い得ソフトだ。

◆「ファミリーテニス」は、対戦プレイができないのが惜しいが、1人でも充分楽しめる、本格派のテニスゲーム

◆「スカイキッド」も、オリジナルの雰囲気がよく再現されている。ファミコン版はプレミアが付いているほどの人気作だ

コナミGBコレクション Vol.1

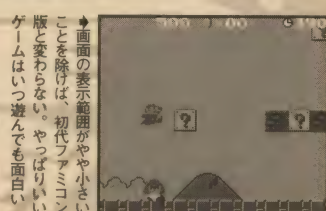
過去に単体で発売された『グラディウス』『ドラキュラ伝説』『コントラ』の3本に加え、トップビューのレース『コナミレーシング』の計4本を収録。『グラディウス』は説明不要の横スクロールシューティングで、『ドラキュラ伝説』は、ファミコンの超名作アクション『悪魔城ドラキュラ』の移植作、『コントラ』は業務用などで人気のあったアクションゲームの移植だ。4タイトルとも操作性が良く、快適に遊べるぞ。

◆「コントラ」は、8方向に攻撃できる銃を持って、全4ステージを進むアクションゲーム。トップビューのステージもある

◆「グラディウス」は、かつて「ネメシス」という名前で単体発売されていたソフト。オプションは2つまで付けられる

スーパーマリオブラザーズDX

初代『スーパーマリオブラザーズ』が完全再現されているだけでなく、友達と2人で、ゴール目指して競争する「VSゲーム」や、3つのメダルを集める「チャレンジゲーム」、隠しモードとして『スーパーマリオ2』の一部ステージも収録されている超豪華版! さらに、「おみくじ」やシール作成機能まで用意されているから、コレ1本でなが～く楽しめ、ファミコン版を遊び尽くした人にも自信を持ってオススメできる。

◆画面の表示範囲がやや小さいことを除けば、初代ファミコン版と変わらない。やっぱりいいゲームはいつ遊んでも面白い

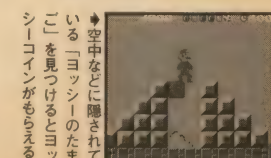
◆通信ケーブルを繋げば「VSゲーム」が楽しめる。どちらが先にゴールにたどりつけるか競争だ。邪魔もできるぞ

今月の オレはこれを買う!

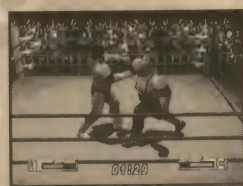
3月21日までに発売される、購入予定ソフトは『スーパーマリオブラザーズDX』の1本だ。ファミコン版は、アイテムの位置を今だに全部覚えているほど遊び込んだが、新規モードがタップリと追加されているので、今遊んでも十分面白い。特にお気に入りは「チャレンジゲーム」。このモードは、各ステージに1つ隠されたたまごを見つけるともらえる「ヨッシーメダル」、各ステージに5枚ある赤コインを全部集めるともらえる「赤コインメダル」、規定のスコアを越えるともらえる「ハイスコアメダル」の、3つのメダルを獲得していく内容。隠されたアイテムを探し回るのが、実に楽しく、懐かしい。

◆空中などに隠されている「ヨッシーのたまご」を見つけるとヨッシーコインがもらえる

●はみだし大通り

全75タイトルのうち、「スーパーマリオブラザーズDX」だけは、ゲームボーイカラー専用ソフトなので注意してほしい。その他のソフトは、モノクロのGBでも遊べるぞ。

このページに対するご意見・ご要望・ご質問がありましたら、「大通り商店街」係までオハガキか、CQE07011@nifty.ne.jp（07011は数字）までEメールを!

秋葉原価格調査団（2/10調査）

今月はそれほど価格変動はなかった。『ドンキーコング64』はパッケージが大きいせいか、ずっと相場が下がり続けている。それでもまだ在庫量の多さが目立ち、もう少し安くなりそうな気配だった。『マリオパーティ2』は、コンスタントに売れているようで価格が安定している。今後大幅に安くなることはなさそうだ。1月の新作ソフトでは、『バイオハザード2』よりも『バーチャル プロレス2』の方がよく売れていたのが印象的で、売り切れた店も多い。「ラオックスゲーム館」では、他のソフトをおさえて、この『バープロ2』が週間売り上げ1位になっていたぞ。

◆編集部もっちーもイチ押しの「バープロ2」。全日選手の入場テーマが流れるのもファンとしては嬉しい

各ハードのお値段

NINTENDO64	10800円
ゲームボーイカラー	9800円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	19200円
プレイステーション	13480円
ワンダースワン	4280円
ネオジオポケットカラー	5479円

超品薄のゲームボーイカラーは、とうとうプレミアがついた。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	1980	コナミ
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	7800	6480	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1980	アクレイムジャパン
ウインバック	7800	5480	コーエー
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	1980	ゲームバンク
ウエットリス	5800	4970	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1480	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	5980	880	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1950	アスキー
エアーボーダー64	7980	1980	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	980	セタ
エクストリームG	6800	1979	アクレイムジャパン
エクストリームG2	6800	1280	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN THE ZONE'98	6800	2480	コナミ
NBA IN THE ZONE2	7800	4980	コナミ
F-ZERO X	5800	1480	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	1280	任天堂
エルテイルモンスターズ	6800	2480	イマジニア
AI将棋3	7800	3980	アスキーサムシンググッド
オウガバトル64	7800	1980	任天堂
おねがいモンスター	6980	1980	ボトムアップ
オリンピックホッケーナガノ	6800	5970	コナミ
カスタムロボ	6800	5780	任天堂
格闘伝承〜F-cup Maniax〜	6800	2980	イマジニア
G.A.S.P!!	6800	1980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	980	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	1980	日本システムサプライ
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	3480	コナミ
がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜	8900	1280	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2480	イマジニア
キングヒル64	6980	1979	ケムコ
ゴエモンもののけ双六	7800	3950	コナミ
ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜	6800	3980	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3970	任天堂
最強羽生将棋	9800	1980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	980	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	2900	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	980	アクレイムジャパン
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	7800	6280	コナミ
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	980	コナミ
実況G1ステイブル	7800	3950	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	6480	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	売り切れ	コナミ
実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	1980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2480	イマジニア
シャドウゲイト64	6980	1979	ケムコ
新世紀エヴァンゲリオン	8800	6480	バンダイ
人生ゲーム64	6800	2480	タカラ
新日本プロレス闘魂炎導	6980	980	ハドソン

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
新日本プロレス 闘魂炎導2	6800	4980	ハドソン
進め!対戦ぱずるだま 闘魂!まるたま町	6800	1980	コナミ
スター・ウォーズ エピソード1レーサー	6800	3980	任天堂
スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊	6800	4800	任天堂
スター・ウォーズ〜帝国の影〜	7800	980	任天堂
スターソルジャー バニシングアース	6800	1980	ハドソン
スターツインズ	6800	5279	任天堂
スターフォックス64	4800	3970	任天堂
スノボキッズ	6800	980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	1980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	1200	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1979	タイトー
スーパービーダマンバトルフェニックス	6800	3979	ハドソン
スーパーボウリング	6800	3980	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3780	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	1480	バンプレスト
スーパーロボット大戦64	7800	3979	バンプレスト
ズール〜魔獣使い伝説〜	6800	1979	イマジニア
ゼルダの伝説 時のオカリナ	6800	1280	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	売り切れ	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	売り切れ	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	3980	イマジニア
超スノボキッズ	6800	1980	アトラス
チョロQ64	6800	1980	タカラ
チョロQ64 2	6800	5270	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1480	任天堂
デザエモン3D	7800	1979	アテナ
テトリス64	4980	1980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080° スノーボーディング	6800	1780	任天堂
電車でGO! 64	6800	2980	タイトー
DOOM64	7800	1980	ゲームバンク
トップギア・オーバードライブ	6980	1980	ケムコ
トップギア・ラリー	6980	1972	ケムコ
トップギア・ラリー2	6980	4980	ケムコ
ドラえもん のび太と3つの精霊石	7980	売り切れ	エポック社
ドラえもん2 のび太と光の神殿	6800	2480	エポック社
ドンキーコング64	7800	3880	任天堂
ナイフエッジ	6980	1979	ケムコ
ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4780	任天堂
ぬし釣り64	6800	5280	パックインソフト
バイオハザード2	7800	6780	カプコン
バイオレンスキラー	7800	1980	gemzi
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	売り切れ	コナミ
HYBRID HEAVEN	7800	3980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	売り切れ	ハドソン
爆ボンバーマン2	6980	3980	ハドソン
爆裂無敵バンガイオー	5800	4780	トレジャー
パズルボブル64	4800	1980	タイトー
パチンコ365日	6980	3380	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト
遙かなるオーガスタMASTARS'98	7980	1980	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン

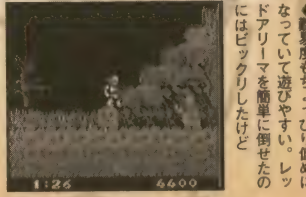
ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	1980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	980	アスミック
バーチャルプロレス2	6980	5480	アスミック
Parlor! PRO64	6980	3980	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	3980	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
ビーストウォーズ メタルス64	7800	5980	タカラ
PDウルトラマンバトルコレクション64	6800	4980	バンダイ
ビートルアドベンチャーレーシング	6800	4980	EAS
ファイティングカップ	6800	2480	イマジニア
ファミスタ64	6800	980	ナムコ
V-RALLY EDITION99	7800	2980	スパイク
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	4980	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよ〜んパーティ	5980	4980	コンパイル
ぷよぷよSUN64	5980	1980	コンパイル
ブラストドーザー	4800	980	任天堂
プロ麻雀 極64	6800	4980	アテナ
プロ麻雀「兵」64	6480	5280	カルチャーブレーン
HEIWAパチンコワールド64	7900	3380	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	5280	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	2980	任天堂
ポケモンスタジアム2	5800	4970	任天堂
ポケモンスナップ	6800	2970	任天堂
ボンバーマンヒーロー ミリアン王女を救え	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5800	コーエー
マジカルテトリスチャレンジ	6800	980	カプコン
マリオカート64	4800	3970	任天堂
マリオゴルフ64	6800	4970	任天堂
マリオのフォトピー	9800	1980	ハギワラシスコム
マリオパーティ	5800	3780	任天堂
マリオパーティ2	5800	4280	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	980	イマジニア
森田将棋64	9800	2972	セタ
夜光虫II〜殺人航路〜	6800	3972	アテナ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	1980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1480	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	6270	コナミ
ラストレジオンUX	6800	1480	ハドソン
Rally'99	6800	4980	イマジニア
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	980	ボトムアップ
64大相撲2	6980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	760	バンダイ
64トランプコレクション	6980	980	ボトムアップ
64花札	6800	5270	アルトロン
ロボットポンコッツ七つの海のカラメル	6800	5280	ハドソン
LODE RUNNER 3-D	6800	1972	バンプレスト
ワイルドチョッパーズ	6980	売り切れ	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	1979	エニックス

はみだし大通り

「各ハードのお値段」で、「ゲームボーイカラーはプレミアが付いた」と書いたけど、これは価格調査時点でのもの。毎週末には各ゲーム店に少量ながら入荷しているようなので、それを狙えば6780円くらいで買える。

GB情報局海外版『GHOSTS'N GOBLINS』

今回紹介するのは、『GHOSTS'N GOBLINS』という、カプコンの海外GBソフト。実はこれ、業務用やファミコンで大人気だった『魔界村』のGB移植版なのだ（GB&GBカラー対応）。画面の雰囲気はファミコン版そのものだけど、このGB版を実際に遊んでみると、操作性が向上しているし、音楽もより業務用に近くなっている、ナイスな移植で、業務用登場当時からの『魔界村』ファンである自分も大満足。昨年、ロサンゼルスのE3で同時発表された『1942』ともども、ぜひ日本でも発売して欲しいタイトルだ。

◆難易度もちょっぴり低めになっていて遊びやすい。レッドアリーマを簡単に倒せたのにはビックリしたけど

NINTENDO POWER 書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000
	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.2	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.3	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.4	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.5	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.6	12	64	任天堂	2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1	4	16	世界文化社	2000
	お絵かきロジック2	4	16	世界文化社	2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦 ーつきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ドカポン3·2·1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

SFC&GB発売カレンダー

● NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

ゲームボーイ

【2月発売予定】

- 21日 **カードヒーロー**/SLG/任天堂/3800円/C/P
- 24日 **F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR II**/RAC/ビデオシステム/4300円/C専用
- 25日 **本格花札GB**/TAB/アルトロン/4500円/C専用
- 25日 **プロ麻雀「兵」GB2**/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C
- 25日 **メタモード**/RPG/コーエー/3980円/C専用
- 25日 **メタファイトEX**/ACT/サンソフト/3980円/C専用
- 25日 **名探偵コナン からくり寺院殺人事件**/ADV/バンプレスト/4500円/C
- 下旬 **スノボーチャンピオン**/SPT/ボトムアップ/3980円/C専用

【3月発売予定】

- 1日 **スーパーマリオブラザーズDX**/ACT/任天堂/1000円/C専用/P/NP
- 3日 **VSレミングス**/ACT/J・ウイング/4800円（予）/C
- 10日 **メダロット カードロボトル（カブトバージョン）**/SLG/イマジニア/3980円/C
- 10日 **メダロット カードロボトル（クワガタバージョン）**/SLG/イマジニア/3980円/C
- 10日 **突撃! パッパラ隊**/SHT/J・ウイング/4500円（予）/C
- 10日 **じゃがいぬくん**/SLG/バックインソフト/3800円（予）/C
- 17日 **RPGツクールGB**/ETC/アスキー/4800円/C
- 17日 **TRIC BOARDER GP**/SPT/アテナ/3800円/C専用
- 17日 **ハムスターパラダイス2（ちゅー）**/SLG/アトラス/3980円（予）/C専用
- 17日 **□いアタマを○くする 難問の書 スペシャルエディション**/ETC/イマジニア/4800円/C
- 17日 **□いアタマを○くする 難問の書**/ETC/イマジニア/3800円/C
- 17日 **□いアタマを○くする 常識の書 スペシャルエディション**/ETC/イマジニア/4800円/C
- 17日 **□いアタマを○くする 常識の書**/ETC/イマジニア/3800円/C
- 17日 **パズループ**/PUZ/カプコン/3800円/C
- 17日 **ポケットプロレス**/SPT/J・ウイング/3980円（予）/C専用
- 21日 **ワリオランド3 不思議なオルゴール**/ACT/任天堂/3800円/C専用
- 23日 **サイボーグクロちゃん～デビル復活～（仮）**/ACT/コナミ/4500円（予）/C
- 23日 **パワプロクンポケット2（仮）**/SPT/コナミ/4500円（予）/C
- 24日 **さるパンチャー**/SLG/タイトー/3980円/C
- 24日 **爆球連発!! スーパービーダマン 激闘! ライジングヴァルキリー!!**/RPG/タカラ/4500円/C
- 30日 **バトルフィッシャーズ**/ACT/コナミ/4500円（予）/C
- 30日 **ポップンミュージックGB**/SLG/コナミ/4500円/C専用
- 30日 **ワールドサッカーGB2000**/SPT/コナミ/4500円（予）/C専用
- 31日 **アルルの冒険 まほうのジュエル**/RPG/コンパイル/4200円（予）/C
- 3月 **ドラえもんメモリーズ のび太の思い出大冒険**/ACT/エポック社/3980円（予）/C
- 3月 **野球シミュレーション ポケットプロ野球**/SLG/エポック社/3980円（予）/C専用
- 3月 **マクロス7 銀河のハートを奮わせろ!!**/SHT/エポック社/3980円（予）/C専用
- 3月 **シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ!～**/ACT/エポック社/3980円（予）/C
- 3月 **フェレット物語～ディア・マイ・フェレット～**/SLG/カルチャーブレーン/3900円/C専用
- 3月 **名探偵コナン～奇岩島秘宝伝説～**/ADV/バンプレスト/4500円/C
- 3月 **レイマン ミスターダークの罠**/ACT/ユービーアイソフト/未定/C専用

【4月発売予定】

- 7日 **ごきんぎょ物語**/?/カルチャーブレーン/3980円/C
- 13日 **遊戯王モンスターカプセルGB**/RPG/コナミ/4500円（予）/C
- 27日 **ハンターハンター～ハンターの系譜～**/RPG/コナミ/4500円（予）/C
- 27日 **メタルギア ゴーストバベル（仮）**/ACT/コナミ/4500円（予）/C専用
- 下旬 **ゲームコンビニ21**/ETC/スターフィッシュ/3980円（予）/C
- 4月 **ビリヤードクラブ**/TAB/アルトロン/未定/C専用
- 4月 **チャージングカードGBビックリマン2000（仮）**/RPG/イマジニア/3980円（予）/C
- 4月 **Jリーグエキサイトステージタクティクス**/SLG/エポック社/4200円（予）/C
- 4月 **GO! GO! ヒッチハイク2**/TAB/J・ウイング/4800円（予）/C
- 4月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
- 4月 **ディノブリーダー4**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
- 4月 **DXモノポリーGB**/TAB/タカラ/3980円/C
- 4月 **競馬場へ行こう! ワイド**/ETC/ヘクト/3980円（予）/C

【5月以降発売予定】

- 5月 **ポケットクッキング**/ETC/J・ウイング/4800円/C
- 春 **真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」**/RPG/アトラス/未定/C
- 春 **真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」**/RPG/アトラス/未定/C
- 春 **おじゃる丸**/TAB/サクセス/未定/C専用
- 春 **ポヨンのダンジョンルーム2**/RPG/ハドソン/3200円/C
- 春 **サクラ大戦GB（仮）**/SLG/メディアファクトリー/未定/C
- 春 **ダビスタ牧場**/SLG/メディアファクトリー/未定/C
- 春 **ぞくぞくヒーローズ**/RPG/メディアファクトリー/未定/C
- 2000年 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～**/ACT/任天堂/3800円/C専用

【発売日未定】

- 未定 **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3200円/C
- 未定 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
- 未定 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
- 未定 **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C
- 未定 **THE BLACK ONYX DX**/RPG/BPS/4500円/C専用

©2000 CHUN SOFT 販売：任天堂
「風来のシレン2」登場記念
ふうらい
風来のインタビュー
ゲームひとすじ20年
中村 光一
シレンひとすじ8年
富江 慎一郎
試練の開発 篇 84頁
不思議の香川県篇 88頁
一問一答篇 92頁

開発スタートは97年の春頃？

―― かねてより、中村さんのインタビューをずっと楽しみにしていたんです。でも、この日が来るまで、ずいぶん待ちましたよ（笑）。

中村 （冨江さんのほうを見て）開発はずっとやってたよね（笑）。

冨江 N64というハードは結構クセ者でして、そのへんで苦労しましたね。いろんな方のご協力をいただいてやっとここまできたという感じなんです。

―― いろんな方というのは、たとえば招布さんとか。

中村 そうです。

冨江 あと、任天堂さんもそうですね。

⬆N64ソフトの開発支援をする「招布」。任天堂とハドソンの出資により、1998年5月に設立。招布が関わったソフトには『マリオゴルフ64』や『スパロボ64』などがある

―― N64がクセ者というのは？

冨江 いろんなことができるハードではあるんですよ。でも、しっかりそれを把握しないと…。たとえばスーパーファミコンだったらできることが限られているんです。絵だったらこれだけとか、音だったらこれだけだとか決まっていて、その範囲内で作っていくんです。だから割り切って作っていけるんですけど、N64の場合は自由度がとても高いんです。だから、絵だけをとっても、とてもすごいことができるんですけど、そうすると音が出なくなってしまうこともあるんですね。そのへんの、ワリフリを調整するのが難しいところなんです。

―― でも、開発がすすんでいながら、どうしてこの時期まで正式発表が遅れたんですか？

中村 いろんな雑誌のインタビューでは、僕は折にふれて「N64版の『シレン』を作っています」という話をしていたと思います。でも、正式な発表ということになると、ある程度の画面写真とかイラストなど、まとまったものが必要になるんです。そういった意味で、なかなか素材が揃わなかったというのが発表が遅れた理由ですね。

―― 企画を立ち上げたのは早かったんですか？

冨江 そうですね。最初はN64にハードを絞らずに全体的なことを考えていたんです。まあ、その傍らでN64で「どんなことができるんだろうか」という研究を、並行してやっていました。そのような期間が、ちょっと長かったですね。

―― それはN64が発売されたくらいの時期（1996年6月）ですか？

冨江 それより10ヵ月くらい遅れてましたね。

―― 64DDで作ろうという話はなかったんですか？

中村 最初からカセットでしたね。

何度でも遊べる『風来のシレン2』

―― 今回、N64ではじめて『シレン』を遊ぶユーザーもいると思うんですけど、そのような人に対して『シレン』の魅力を語っていただけますか。

中村 すでに遊んだ人はご存じかと思うんですけど、『シレン』の魅力というのは「何度でも遊べる」というのが一番のコンセプトだと思います。「何度でも遊べる」というのは、飽きずに何回も遊べるということです。それも、ずっと継続的に続きをやるものじゃなくって、1回1時間とか2時間くらいのスリルある冒険が楽しめるということでしょうね。

⬆「1000回遊べるRPG」というのがシレンシリーズのキャッチコピー。実際に遊んだプレイヤーなら、それが誇大広告でないことを実感するハズ（写真はN64版です）

冨江 それに、予期せぬ出来事があるというのも『シレン』の魅力でしょうね。

―― いや、ホントですね。「ギャー」って叫ぶこともしょっちゅうです（笑）。ところで、ユーザー層はどのへんとお考えですか？

冨江 とくにこの層というふうに狙っているわけではないんですが、まずは『シレン』の濃いファンがいますので、その人たちには満足していただけるようにはしたいですね。でも、やっぱり売れないとご飯を食べていけないので（笑）、『シレン』ユーザーではない人たちにも、広めていきたいですね。今回はN64ということで、小さなお子さんにも遊んでいただきたいと思っています。

―― ゲームボーイ版も作っているということですけど、並行して作れるものなんでしょうか？

冨江 並行してやっています。でも、すごくつらいですよ（笑）。

―― N64版とゲームボーイ版を「つなげる」という方向で同時進行しているわけですか？

中村 えーっと、考えはしたんですけど、結果やめました。

―― それは、どうしてですか？

冨江 作るのが大変だったから（笑）。通信部分というのは、かなり大変なんです。ここまで開発が遅れてきているわけで、ゲームボーイにつなげることで、さらに数カ月遅れるという

ことになるのなら、そのような仕組みがなくてもいいから、早く出したいなあということなんです。

―― ゲームボーイ版はカラー専用になるんですか？

冨江 ええ、専用ソフトになります。

―― 夏に発売される予定のGBアドバンスではないんですね？

中村 そうですね。

―― GBアドバンスの評判がすごくいいんですけど、GBアドバンス用に作ろうという話はなかったんですか？

中村 いや、今回ではなく、GBアドバンス版として、何かまた作ろうかなと思っています。

―― おお～！ スクープだ！（笑）それで、ゲームボーイ版のほうはいつぐらいに完成しそうなんですか？

中村 まあ、希望なんですが、なんとか年内に出したいと…。ただ、その発売のタイミングが見えてくる段階には至ってはいないんですね。

―― 冨江さんはゲームボーイ版にも関わっていらしゃるんですね。

◆前作『風来のシレンGB～月影村の怪物～』。電車のなかでプレイすると乗り越すこともあるので気をつけよう

冨江 そうですね。でも、いまはN64版一色になっています。本当はゲームボーイ版を先に出す予定だったんです。発売は逆になってしまいましたが、ゲームボーイ版のシナリオは先に終わっていますので、その点では楽かなと思っています。

―― 新しい仕掛けを入れるために時間がかかっているということですか？

冨江 そうですね。結構苦労していますね。

◆画面を見ただけでもワクワクしちゃう『風来のシレン2』。冨江さんは同シリーズのシナリオとゲームデザインを担当されているのだ

シレンひとすじ8年の冨江さん

―― 冨江さんは、チュンソフトに入社されてからずっと『シレン』専門にやっていらしたんですね。

冨江 そればっかです（笑）。振り返ってみると『シレン』しかやっていないんですね。

―― チュンソフトに入社された経緯は？

冨江 前は別のソフト会社にいたんです。「そろそろ辞めたいなあ」と考えはじめて、ゲーム業界も広いので、幅広くあちこちゃ覗いてみるのもいいかなあと思って、チュンソフトを受けたんです。それでたまたま入社することになりまして…、って何か面接みたいになりましたね（笑）。

中村 冨江さんが作ってきた作品のなかには、人気アニメをモチーフにしたサッカーゲームもあったんですね。僕はそのゲームを、キャラゲーのなかでは唯一成功した作品だと思っているんです。マンガなどのように、もともと原作があるゲームというのは、本来の素材を上手に使いきれないことが多いんです。でも、冨江さんが作ったゲームだけは、キャラと世界観をうまく使いこなしていて、新しいゲームとしても完成していたんです。「これはすごいなあ」と、そのゲームの方式でほとんどのスポーツゲームは作れるんじゃないかと思いましたね。で、彼にお会いして、「ぜひチュンソフトに来ていただいて、やってほしい」という話になったわけです。

―― チュンソフト初のスポーツゲームを作りませんか？「チュンスポーツ」というレーベルで（笑）。

中村 いいですね～（笑）。

冨江 ぜひやってみたいですね。でも、いろんなスポーツゲームは出ているので、やるとしてもちょっと視点の違うものを作ってみたいですね。

時代は江戸のようで江戸でない

―― ところで、『シレン』の時代設定は「江戸」といってもいいんでしょうか？

冨江 江戸とは違いますね。まあ、いちばん近いのは江戸なんですけど、とくに日本に限った話ではなく、完全に空想上の世界なんです。だから、「時代設定はこうだ」というのはないんですね。

―― それはスーファミ版の『シレン』を作る前からそうだったんですか？

冨江 作りながら、時代設定を考えたという感じですね。

―― なぜ、あのような江戸っぽい雰囲気にしたんですか？

冨江 なぜなんでしょうね。変わったことがやりたかったんでしょうね。そのへんはとくにこだわりはないんです。

―― テレビの時代劇は欠かさず見てるとか（笑）。

冨江 確かに、時代劇は好きですけどね（笑）。

―― どのような資料をよく活用されましたか？

冨江 そのときどきで、いろいろですけど、今回の『風来のシレン2』では、「お城を作る」というので、お城関係の資料は役に立っていますね。

―― タイトルも冨江さんが考えたんですか？

◆いったいどんなお城ができるんじゃろうか。楽しみじゃのう

◆シレンの相棒、イタチのコッパ。名前の由来は「こっぱみじん」のコッパかな？

冨江 そうです。「三度笠をかぶった主人公」というのが決まってから、このようなタイトルになったんです。

―― シレンの由来はやっぱり「試練」からきているんですよね？

冨江 そうですね。

―― 主人公のサンプルはどのくらいあったんですか？

冨江 50くらいはありましたね。原画を描いたのは長谷川薫というスタッフなんですけど、弱そうなヤツから強そうなヤツまで、「よくこんなに描けるなあ」と感心するくらい描いてくれましたね。

―― シレンの相棒のコッパは、どういう経緯で生まれたんですか？

冨江 最初はシレン1人だったんですけど、それだとちょっと寂しかったんで、仲間というか相棒的なキャラがいてもいいだろうということで作ったんです。

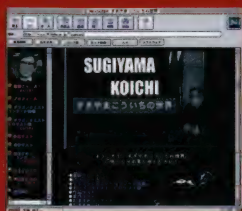
―― どうしてイタチを選んだんですか？

冨江 ダンジョンのなかでは相棒はいなくなりますし、わりとおさまりのいいものにしようということで、ちっちゃい動物がいいだろうと。そこで、リスにするとかわいすぎるし、憎たらしい性格づけも少しはつけたかったので、イタチあたりがいいだろうということになったんです。

―― 音楽は今回もすぎやまこういちさんですね？

冨江 いま、一生懸命作っていただいてるところです。『ドラクエVII』（PS）のほうも大変なようなんですけど、そんな忙しいなかでお願いしました。

すぎやまこういちの世界

「学生街の喫茶店」(ガロ)や「花の首飾り」(ザ・タイガース)など多くの名曲を世に出している、すぎやまこういちさん。すぎやまさんがゲーム音楽を手がけるようになったのは、エニックスに送った1枚のアンケートハガキがキッカケになったのは有名な話。以来、『ドラクエ』『トルネコ』『ダビスタ』、そして今回の『シレンシリーズ』など、数多くのゲーム音楽を作曲されているのだ。また、東京競馬場と中山競馬場の発走ファンファーレや、西条秀樹の「ハウスバーモントカレー」のCMシリーズなど多方面で活躍されているぞ。

◆すぎやまさん自ら作っている公式ホームページがあるのだ。ぜひ覗いてみよう!(すぎやまさんは東大出身なのだ)
http://www.ff.iij4u.or.jp/~sugisan/
©1999 スギヤマ工房

―― ということは、ある程度ゲームを作りこんでから作曲、という段取りなんですね。

冨江 そうです。

中村 すぎやま先生にお願いするときは、シナリオのプロット(あらすじ)と登場人物についてお話して、画面をお見せしながら「こんな世界のゲームなんです」と説明するんです。すると、先生のほうでビビビッときて(笑)。

―― それですばらしい曲が生まれると。で、N64版ではどんな感じの音楽になるんでしょうか?

冨江 スーファミ版に近い感じになるでしょうね。

『シレン2』の舞台は香川県?

―― 今回の舞台設定も冨江さんが考えたんですか?

冨江 そうです。

―― 海があって、山もあって…。

冨江 ゲームのシナリオとすり合わせながら、グラフィックも作っていったんです。

―― 中村さん、出身地の香川県のある町に似ていませんか?

中村 それはないと思いますね。

―― でも、金比羅山のあるあたりにそっくりです。

中村 ふふふ(笑)。

―― それに、うどん屋もあるじゃないですか?

中村 あはは(笑)。

冨江 自分もこの絵を見たときにそう思いましたね。伊豆あたりにありそうな地形だなって。あと、瀬戸内あたりにもありそうですし。

―― でしょう。でも、中村さんの出身地を意識されてマップを作ったというわけではないんですね。

中村 いやあ、それはないと思いますよ(笑)。

―― 最初に「うどん屋」と聞いたとき、香川名物の讃岐うどんのことだろうと思ったんですけど(笑)。

中村 それは別の人からも言われました(笑)。

―― うどん屋の屋号を「むみゅう」にしたのは?

冨江 店の名前を決めなくちゃいけないとなったときに、たまたま新大阪駅に「美々卯」という、うどん屋さんがあって、それをもじった名前なんです(笑)。味のほうは、5分くらいで慌てて食べたので、覚えていないんですけど(笑)。

◆どこかなつかしさを感じてしまう『風来のシレン2』のイメージイラスト。日本人に生まれてよかった

伊豆での合宿で練られたアイデア

―― 『シレン』のアイデアはどのようにだされるんですか?

冨江 たいていはみんなで出し合います。それで、パパパッって出るときもありますし、斬新なアイデアを考えたつもりになっていても、あとで見直すと「あんまりよくないな」ってこともありますね。アイデアを考えているときって、ハイな状態になっているんですよ(笑)。

中村 そのようなミーティングは、会社からちょっと離れた場所で合宿をするんですよ。3泊とか4泊で。そこで集中的にブレーンストーミングをするんですね。

―― どちらにいかれるんですか?

中村 伊豆方面がけっこう多いですね。

―― じゃあ、温泉につかりながら(笑)。

中村 いや、温泉はないんです。伊豆に行っても温泉はない(笑)。会社のなかでやっていると、電話などでミーティングが中断されることが多いんですよ。そのような環境だと落ちついてできないし、話も盛り上がっていかないんです。それに、家にも帰らないといけない(笑)。合宿だとご飯を食べるときもいっしょだし、家に帰る必要もないからいいんですね。

―― じゃあ、合宿中は一歩も外に出ないとか(笑)。

中村 ずっとそれだと辛いので、一応休み時間はもうけています(笑)。

―― 夜はお酒を呑みながらとか。

中村 そうですね。日常の仕事の環境と異なった場所に行くというのはけっこう重要かなと思うんです。じつは、『ドラクエ』(FC)の制作に関わっていたときも、開発初期の段階ではそのような合宿をしていたんですね。でも、伊豆に行くのに2時間も3時間もかかるわけです。それで「近くでやってもいいんじゃないか」ということになって、早稲田の有名ホテルでやったことがあるんですけど…、やっぱりダメでした(笑)。

◆うどん屋の「むみゅう」のイメージイラスト。ちなみに、東京にもうどんすきで有名な「美々卯」というお店があるのだ(すぎやま先生もご推薦)

冨江 そこはちょっとゴージャスすぎたかもしれない(笑)。総務のほうから「安く泊まれるけどどう?」という話があって、実際に行ってみるとスィートルームだったんです(笑)。

―― すごーい(笑)。

中村 そのスィートにホワイトボードを入れてくれて、それでやったんですけど、なんか落ちつかない(笑)。

冨江 照明も蛍光灯じゃなくて白熱灯なんで、なんか字がぼやけて読めない(笑)。それでみんな眠くなってきて…(笑)。あまりに会議が盛り上がらないものだから、「じゃあ、資料のビデオでも見るか」ということになって、見たら、みんな眠りはじめて(笑)。

中村 「こりゃあ、近場はダメだ」って(笑)。

―― そのような合宿は、N64版を作るのに、何回くらいやったんですか?

中村 3~4回はやっていますね。

冨江 N64版に入る前にも何回かやっていますし、結構やりましたね。

◆インタビューは、新宿にあるチュンソフト本社の会議室で行われたのだ。次回の取材は伊豆ってことに…なるといいなあ

—— 合宿に参加されるメンバーは何人くらいなんですか？

冨江 メインは4人くらいです。それに2人加えたりとか。

—— そのような合宿で出されたアイデアは、すべて実現するわけではないですよね。

冨江 もちろんそうです。今回も、削ったアイデアというのは、かなりありますね。『シレン』の世界観に合わないという理由もありますし、それを実現するのが大変だということで、断念したことも数限りないですね。

—— そのボツになったアイデアは、次の作品に生かされるんでしょうか？

冨江 それはありますね。

—— ハードが変われば、実現することもあるわけですね。

冨江 スーファミのときに断念したアイデアが、今回のN64版で実現できたこともあるんです。

海外版シレンはニンジャで登場？

—— これまで『シレン』の海外版は出ているんですか？

中村 いや、出ていないです。

—— それは、どうしてなんですか？

中村 1度、『トルネコ』(SFC)のときに、英訳までして海外で売ろうと、いろいろ調査をしたことがあったんです。でも、ああいったタイプのゲームをやる世代が、アメリカのスーファミの世代とちょっと違うというか…。日本ではスーファミにしてもN64にしても、下から上の世代までやっているじゃないですか。でも、『トルネコ』が出た当時の感覚で言うと、アメリカではスーファミは小中学生の遊び道具で、中学の高学年くらいになると、やっぱりPCをやる傾向が強かったんです。『トルネコ』のゲームの本質から言うと、そのようなPC世代向きでしたし、ロープレそのものが、あまり認知されていないということもあって、「出しても厳しいだろう」ということで断念したんです。

◆不思議のダンジョンシリーズ第1弾『トルネコの大冒険』。ニンテンドウパワーで書き換えもできるぞ（書き換え価格：1000円）

—— 『風来のシレン2』では、どうするんですか？

中村 具体的には何も考えていないんですけど、任天堂さんと相談してみます。

—— ぜひ、海外の人にも遊んでいただきたいですね。

冨江 『トルネコ』が出た時期って、アメリカの市場が冷え切っていたという事情もあるんです。でも、今回は海外でも出したいですね。もちろん、国内版を早く完成させてからの話ですけど。

中村 アメリカで出すのであれば、『シレン』じゃなくって『ニンジャ』のほうがいいかもしれない(笑)。

冨江 アメリカでは、まだニンジャが流行っているのかなあ？

中村 うん。『ニンジャ』というだけでやっぱり売れるみたい(笑)。あるプレステソフトで、日本ではそんなに出ていないんだけど、向こうでは100万本売れたものがあるらしいんです。「やっぱりアメリカではニンジャが強いんだあ」って思いましたね。

通信対戦すると盗賊ゲームに？

—— 昨年の12月に発売されたWindows版の『シレン』では、対戦もできるんですよね。

中村 対戦というほどのものではないんですけど、ネットワークドライブがつながっていれば、そこそこ遊べますね。

—— そのようなネットワークを生かしたものは、今後も出す予定なんですか？

中村 ぜひやっていきたいですね。

—— ハイブリッド版は出ないんでしょうか？ 実は、Macユーザーなもので(笑)。

中村 そのような声はよく聞きますね。残念ながら開発は進んでいませんが。対戦ものについては、N64版『シレン』を開発しながら、ネットワーク上で「大勢の人がひとつのダンジョンに降りて遊ぶ」という実験をやったこともあるんです。でも、「いっせいの、せ」で降りると、早い者勝ちになってしまうんです(笑)。

冨江 あれはすごかった(笑)。

中村 ほんとすごかったよね。ぶんどりゲーム(笑)。

—— それはそれで面白そうですね。

中村 『シレン』で対戦をやると、こうなってしまうんだって(笑)。

冨江 あっと言う間にモンスターがいなくなりますからね。あっと言う間にアイテムもなくなって、「じゃあ、つぎ行こうか」って(笑)。

—— 盗賊のように(笑)。

冨江 ホント、盗賊です。

—— それはN64上でやっていたんですか？

中村 いや、社内の開発マシンでやっていました。開発当初の頃というのは、N64とかPSとかPCも含めて、ハードを限定せずに『シレン』をどう拡げていくか？ というのをやっていました。ですから、今回のPCの『シレン』も、「次のステップとしてやっていきたいなあ」ということで作ってみたんです。でも、なかなか作れないですね。もうちょっとカンタンにできたらいろいろ出してみたいと思っています。

中村光一 作品年表

タイトル	機種	発売	担当
ドアドア	FC	1985年7月	ゲームデザイン&プログラム
ポートピア連続殺人事件	FC	1985年11月	ディレクター&プログラム
ドラゴンクエスト	FC	1986年5月	ディレクター&プログラム
ドラゴンクエストII	FC	1987年5月	ディレクター&チーフプログラム
ドラゴンクエストIII	FC	1988年2月	ディレクター
ドラゴンクエストIV	FC	1990年2月	ディレクター
テトリス&＋Bomblis	FC	1991年12月	ディレクター
ファミコンジャンプ2	FC	1991年12月	ディレクター
弟切草	SFC	1992年3月	プロデュース&ディレクション
ドラゴンクエストV	SFC	1992年9月	スーパーバイザー
トルネコの大冒険	SFC	1993年9月	プロデュース
かまいたちの夜	SFC	1994年11月	プロデュース
風来のシレン	SFC	1995年12月	プロデュース
風来のシレンGB	GB	1996年11月	プロデュース
街	SS	1998年1月	プロデュース
かまいたちの夜 特別篇*	PS	1998年12月	制作総指揮
街～運命の交差点～	PS	1999年1月	制作総指揮
弟切草 蘇生篇	PS	1999年3月	制作総指揮
トルネコの大冒険2	PS	1999年9月	制作総指揮
風来のシレン～月影村の怪物	Win	1999年12月	制作総指揮

『かまいたちの夜 特別篇』はThe Best版でも発売されています。

FC(ファミコン)、SFC(スーパーファミコン)、GB(ゲームボーイ)、SS(セガサターン)、PS(プレイステーション)、Win(Windows)

自然の中でのびのび育った光一少年

ちづる まず、中村さんのお誕生日を教えてください？

中村 8月15日です。

ちづる 終戦記念日なんですね。

中村 ええ、誕生日は黙祷ではじまるんです。日本中の人たちが、僕のために黙祷を…（笑）。

ちづる それでは、生まれて最初の記憶って何ですか？

中村 ええっ!? 要するに、いちばん古い記憶ですよね。何だろうなあ。それはけっこう難しいなあ…。えーっと、誕生日かクリスマスかは定かではないんですが…、ひらがなで書いてあるブロックをもらったんです。それはよく覚えていますね。3歳くらいだったかなあ。

ちづる 遊びはどんなことが好きでした？ 野山をかけまわるとか…。

中村 うん、そういうもの。基本的には田舎だったんで（笑）。

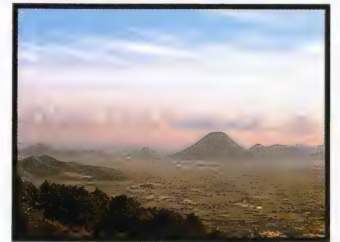
ちづる お生まれになったのは、香川県内の、どの町なんですか？

中村 丸亀*です。で、中学のときに琴平*に引っ越したんです。

ちづる 琴平というと、海からは離れてますよね。

中村 うん。だから、遊びは普通の男の子がやるようなことは何でもやりましたね。仮面ライダーごっこもやりましたし。（ポーズをとりながら）変身！（笑）。あと、釣りもしましたし、山が近かったので、トンボやバッタを採ったりして、『ポケモン』じゃなくって本物の昆虫採集をしたりしてましたね。あと、駄菓子屋にあったピンボールでもよく遊んでいました。子供だから背が低いじゃないですか。だから、椅子の上にのって遊んでいたことを覚えています。あと、田舎なのでデパートはないんですけど、スーパーみたいなところの屋上がゲームセンターになっていて、よく出入りをしていました。それで、自分で言うのも何ですが、手先が器用だったので、プラモデルを作るのが好きだったんですね。あと、板に釘を打ちつけて、輪ゴムを張って、ピンボールのような台を自分で作ったこともあります。フリッパーもつけて、パチンコの玉で遊ぶんです。そんなものを何台か作りましたね。

ちづる 何でも工夫して、ご自分で作ってらっしゃったんですね。

中村 あと、「人生ゲーム」ってあるじゃないですか。あれが出る前に「運命ゲーム」ってあったんですよ。それを近所のお兄ちゃんが持っていて、どうしても欲しくなってしまったんです。というのも、「運命ゲーム」はお札が本物っぽいので、すごくかっこいいんです。ただ、ちょっと大人向きだったので、当時の僕には難しかったんですけど、親におねだりしたんです。でも、お店に売っていなくって、それで自分で作ることにしたんですけど、どうしてもかっこよくできなくて、断念しました（笑）。

中村さんの育った琴平にある「こんぴらさん」本殿からの眺め。こういうのんびりとした風景の中、「光一君」は虫採りをしたり、自分でおもちゃを作ったりして大きくなったんだね

モテモテだった医者志望の中村君

ちづる 子供の頃、憧れていた職業は何だったんですか？

中村 僕はね、お医者さんになりたかったんですよ。

ちづる ドクター？

中村 そう、「ブラックジャック」。あれを読んで、「医者ってかっこいいな

不思議の国① 香川県基礎知識

香川県、と言っても、たぶんどこにあるのかすら分からない読者が大半だよね。まさに不思議の国？ なので、あれこれ解説していくよ。

香川県 かがわけん

四国にある。名産は「讃岐うどん」

本州と四国を結ぶ瀬戸大橋が通っている。総人口は約100万人。山と海が隣接した、風光明媚な場所だよ

丸亀・琴平 まるがめ・ことひら

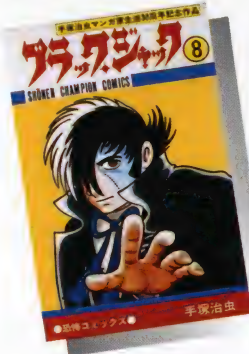
中村さんが生まれ育った土地だ

琴平は古くから「こんぴら参り」で知られる金比羅宮があり、古き時代の姿をとどめた由緒ある門前町なのだ

こんぴらさん

金比羅宮。年間400万人の参詣者で賑わう

本宮まで785段、奥社まで1368段の石段がある。「伊勢参り」「善光寺参り」と並んで庶民の信仰を集めてきた

あ！」って（笑）。「これは医者になるしかないかな〜」って（笑）。もともと、「人体の不思議」とか、そういうのが好きで、「からだの図鑑」などを買ってもらって喜んでたりしてたんです。だから、早い時期から、医者に興味があったんでしょうね。それで、中学生のときは一生懸命勉強をしたんですけどね。

◆巨匠・手塚治虫氏著の「ブラックジャック」（秋田書店刊）。主人公の、医師免許のない「天才外科医」がめちゃシブくてかっこいいのだ

ちづる 学校の課目でいうと、数学はお好きだったんですか？

中村 まあ、理系ということですね。

ちづる お話を伺ってると、美術はお得意だったように感じますが、苦手な科目はあったんですか？

中村 そうですね、美術は得意でしたね。苦手なのは…、音楽があぁ…。歌のテストなんかがあると、も〜っ最悪ぅ〜（笑）。

ちづる 体育はどうでしたか？

中村 できないということはなかったですね。

ちづる じゃあ、女の子にモテモテだったんじゃないですか？

中村 いえ、あの、中学生の頃はちょっとは…ね（笑）。自分で言うのも恥ずかしいんですけど、テニス部だったし…。田舎の学校なので、生徒数が少ないということもありましたけど、成績も学年で1番になったこともありましたし…、なんか絵に描いたような…（笑）。

ちづる 交換日記とかしました？

中村 あ、まあ…えへへっ（笑）。

ちづる で、デートは、こんぴらさん*の石段のところだったり（笑）。

中村 そうそうそう（笑）。

中村君はコンピュータに興味がなかった!?

ちづる でも、どうしてお医者さんになることを断念されたんですか？

中村 やっぱり、高校に入ってコンピュータに出会ってしまったことが原因ですね。けど、コンピュータに対して、僕はどちらかと言えば興味はなかったんです。自分の目で、原理を確認できないものは、あんまり好きじゃなくって、機械じかけ的なもののほうが好きだったんですね。だから、電子系というよりも機械系で、モーターなんかで動かすもののほうに興味はあって…。中学生くらいになると、コンピュータに興味を持ちはじめるヤツもいたんですけど、僕はどちらかというと関心がなかったんですね。

ちづる そうだったんですか〜。

中村 一般の人がある程度、コンピュータに触れられるようになったのは、僕が高校1年（1979年）の頃だったんじゃないかと思います。その1年前の、僕が中学3年の頃は、ワンボードマイコンって呼ばれていた、電卓のようなやつがあったくらいなんです。しかも、それはごく一部の、愛好家がやっていたくらいで…。「インベーダーゲーム」が流行った時期は、僕が中学2年のときだったんですけど、それから2年くらいしてから、世の中でパソコンというか「マイコン」が注目されはじめたんですね。

◆1978年の『スペースインベーダー』ブームは、まさに社会現象と言えるほどスゴかった。でも当時で1ゲーム100円といえば決して安くなかったぞ（写真はTTスペースインベーダー）

「進学校」に入学した秀才少年・中村君

ちづる これ、ご存じですよね（と言って、ある制服の写真を見せる）。

中村 ええっ、どうしてこんなのがあるの？（笑）

ちづる あと、これも…（と言ってさらに別の写真を見せる）。

中村 はいはいはい。うわ〜、懐かしいですねえ。

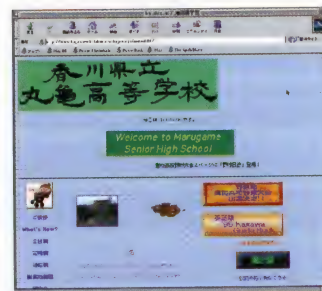
ちづる これ、中村さんの母校である、丸亀高校（以下丸高）のホームページからとって、プリントしてきたんですよ。非常に充実してまして。

中村 （うれしそうに）へえ〜。

ちづる 中村さんが丸高で在籍していた部は何ですか？

中村 僕がいたころ（1981年度卒）は「数学同好会」と呼んでいました。

ちづる その延長線上にこのホームページがあるという感じで…ホントにしっかりできてて、感心しました。

中村 へえ〜、見てみよう（笑）。

◆丸高ホームページ。地元でピカイチの進学校でありながら、夏の甲子園は2回出場。そしてこの春の選抜甲子園には、みごと初出場決定。おめでとう！
www.kagawa-edu.takamatsu.kagawa.jp/marukh01/

「コンピュータ」に初めてふれた15歳の春

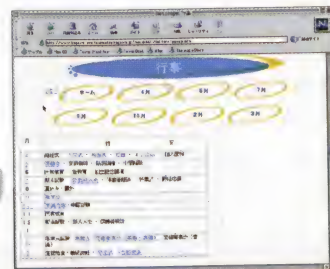
ちづる その、「数学同好会」に入部されたきっかけは何ですか？

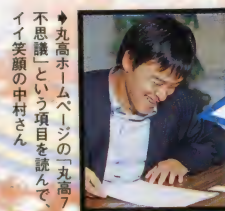
中村 丸高に入学したときに、部活動紹介みたいなことがあって、「数学同好会」の先輩がマイコンを使ってデモをやってたんです。そのデモがとてもゲームっぽいというか、当時流行っていた『平安京エイリアン』っぽい画面だったんですよ。それで「ここに入ったら、タダでゲームができそうじゃん」って（笑）。自分でゲームを作りたいとか微塵も思わなくて、本当に「毎日ゲームで遊べる」と思って入ったんですよ。そうしたら、意外なことに先輩がまじめにプログラミングというものを教えてくれて。

ちづる じゃあ、全くの独学で学ばれたわけではないんですね。

中村 最初はそうですね。で、その部に、文部省が全国の学校に配った「プログラミング電卓」が何台かあって、それを使って「コンピュータってこんな原理になってるんだ」ということを学んだんです。だから、ヘタに「BASIC」や「C言語」から入るより、もっと機械に近い部分から覚えられました。

ちづる 「電子」より「機械」が好きだったと、言ってましたものね。

中村 そういう意味では、最初のいい勉強になりましたね。それに、マシンが遅いので、自分で工夫をしないと、速く動かないんです。つまり、工夫しだいで、いろんなことが速くできるようになるわけです。それで、いっしょに入部した同期のヤツらと「今日はどれだけ速くなった」ということを競い合ったりして。そんなことが勉強になりました。

◆ちなみに文化祭で数学同好会が発行していた「JUN」という部誌で、中村さんのペンネームは「CRAY-2」だったとか。今も丸高に残ってるぞ

◆丸高ホームページの「丸高7不思議」という項目を読んで、イイ笑顔の中村さん

ついに念願の自分のパソコン購入

ちづる　高校時代に、自分のパソコンを手に入れるため、新聞配達のバイトをされたそうですね。

中村　そうです。でも、バイトをはじめたのは、オーディオのいいやつを欲しいと思ったからなんです。で、ある程度お金が貯まったときには、自分のパソコンが欲しくなっていて…。

ちづる　最初に、ご自分でお買いになった機種は？

中村　NECの「PC-8001」というヤツです。

ちづる　当時で、18万円もしたとか…。高校生には大金ですね。

中村　そうですね。で、そのときは「PC-8001」を買おうか、シャープの「MZ80」を買おうか迷ったんです。当時はどちらかと言うと、シャープのほうが主流だったので。でも、僕が読んでいた「I/O」というパソコン雑誌には、ゲーム情報がいっぱい載っていて、「芸夢狂人さん」という方が、NECのPC用に2ヵ月連続でインベーダーっぽいものと、もう1本のプログラムを発表していたんです。（とてもうれしそうに）それを、やりたくて、NECのほうを買ったんです（笑）。

ちづる　それを遊びたいがために？

中村　そう、それを遊びたいがために「PC-8001」を買ったんです。

ちづる　それはいつのことですか？

中村　高校1年の夏くらいだったかな。秋の文化祭に間に合わせるために買いました。

↑これが中村光一少年が初めて手に入れたNEC「PC-8001」だ。がんばってお金を貯めて買ったときの中村さんの笑顔がホーフツされるな

ちづる　高校時代で印象に残っていることはありますか？

中村　その秋の文化祭のときに、姓名判断をやったことですね。けっこう本格的なやつで…。

ちづる　お買いになったパソコンでやったんですね。

中村　資料を買ってきて、画数を入力して、当時はとても珍しい漢字プリンターを使ったんですよ。そしたら大人気で。廊下にずらーっとお客さんが並んで（笑）。「うぉー！」って感じ（笑）。で、文化祭の優秀賞をもらったんですけど、最優秀賞は書道部の般若心経*で、「こりゃあ、しょうがないな」って（笑）。あと、覚えているのが体育祭。それまで、得点集計は手計算でやっていたんですけど、リアルタイムで表彰ができないんです。それで、プログラムを組んで、その場で集計ができるように協力したりしましたね。そのようなことをやっていたんで、同好会の株も上がったかなと思っています。

ちづる　で、「同好会」が「部」に昇格した…。丸高のホームページもそれにつながってるカンジですね。

中村　卒業してから顔を出すようなことはなかったんですけど、『ドラクエ』とかが売れて、「先輩が作った」という話になるじゃないですか（笑）。そんな感じで、後輩たちも盛り上がっていったと思いますね。

「涙ぐまし～い努力」でゲームを作った日々

ちづる　ところで、パソコンはどこで購入したんですか？

中村　当時はね～、（急に声を裏返して）パソコンを買えるお店って、高松に1軒しかなかったんだよぉ～（笑）。

ちづる　でしょうね（笑）。

中村　「西日本マイコンセンター」というお店があってですね～（笑）。

ちづる　それで、琴電*にゴトンゴトンと乗って…。

中村　それで買いましたねえ。

↑人口32万人の県庁所在地・高松にある、県最大の本屋。でも64ドリームが並ぶのは発売日から2～3日遅れ。地方って大変なんだよ～

ちづる　周辺機器なども、そのお店で買えたんですか？

中村　いや、当時はモニターなんかも、すごく高いわけです。今でこそ、2万円くらい出せばいいものを買えますけど、当時は24万円くらいしたんです。だから、家にあった、しかもガタがきているような14インチのカラーテレビにつないで、使っていましたね。でも、家庭用テレビでは、横80文字が出ないので、40文字で表示してやっていました。しかも、普通に表示させると読みづらいので、白黒反転させていたんです。そういう涙ぐまし～い努力をしていたんですよ（笑）。「プリンターなんて贅沢！　もってのほかだ」って。フロッピーですら「そんなに贅沢なものは仕事でしか使っちゃあダメ」という時代でしたから。

ちづる　それは大変…。

中村　ずっとそういう調子でやっていたんですけど、プログラムの入力が楽になるシステムを自分で作って、それを「I/O」に投稿したところ、たまたま掲載されて、原稿料とロイヤリティを…1万円くらいもらえたのかな。で、「ゲームだったらもっともらえるかも」と思って、高校1年の終わりくらいに、当時の『スペースパニック』というゲームをコピーして、投稿したら、けっこうなお金をいただいたんです。

ちづる　20万円くらいだったとか。

中村　そうでしたね。そのお金で、NECの上位機種の「PC-8801」に買い換えたんです。そのあたりから、ゲームで印税を稼いでは、モニターを買ったり、フロッピーディスクを買ったり…（笑）、そんな感じだったですね。

「株式会社の作り方」を読んでいた高校3年生

ちづる　高校生ながら、お金がもらえるくらい、プログラミングができるようになったわけですね。

中村　うん。当時、「どれくらいのレ

↑「香川県人にとってはすごく日常的な食べ物」と中村さんも語る、代表的な土地の味が讃岐うどん

般若心経　はんにゃしんぎょう

すごくエライお坊さん、空海のとなえたお経

↑774年、讃岐の国に生まれた空海（弘法大師）。有名な四国88カ所巡礼は、空海の修行の足跡をたどる旅だ

↑空海が生まれたと言われる善通寺。中村さんは国鉄（今のJR）善通寺駅経由で高校に通っていた

琴電　ことでん（琴平電鉄高松線）

田園風景の中をのんびり走る私鉄

↑金比羅宮の名所のひとつ、高灯籠。この近くに中村さんが高松でパソコンを買うために乗った琴電の琴平駅があるぞ

ベルのプログラミングが作られている」といったことや、「自分のスキルがどの程度なのか」は、雑誌を見れば、だいたいつかめたんです。だから、「かなり上のほうにいるんだろう」ということは、自分でわかっていたんです。まあ、ゲームを作るということについてですけど。むしろ、大会社が作っているソフトがつまんなくて、何本か自分で買って遊んでみても「騙された」という感じがして、「高校を卒業したら東京に行って、自分でゲームの会社を作ろう」と思うようになっていましたね。

ちづる　それはいつ頃の話ですか？

中村　高校2年くらいのときかな。

ちづる　中村さんがお作りになった『ドアドア』でエニックス主催のゲームコンテストに入賞(2位。1981年)されてから？

中村　いや、その前です。受賞したのは高校3年の時でしたから。だから、まわりの友だちが受験勉強をやってるときに、僕は、「株式会社の作り方」とか読んでいた、ヘンなヤツだったんです(笑)。

◆中村さんの着ていた丸高の制服。教室で学ランを着た高校生の男の子が、すでに株式会社を作ろうと考えていたって、すごいよね

本数の少ない汽車から生まれた？「チュン」

ちづる　それにしても、一般の高校生が、会社を作ろうなんて、普通は考えませんよね。

中村　コンピュータを教えてくれた先輩が、「大学を卒業したらソフトハウスを作りたい」ってよく言っていたんです。「そういうのって大変じゃないですか？」って聞いたら、「コンピュータのソフトの会社は、最初に設備投資のお金はかかるけど、その後必要になるのは材料費くらいで、3～4人の少ない人数ではじめられるから現実味があるんだよ」という話を聞かされたことがあったんです。その影響が大きかったと思いますね。それに、当時のゲームはオーディオ用のカセットテープにプログラムが入っていたし、マニュアルなんてコピーが1枚入っているだけ。で、パッケージもなくて、ラベルもけっこういい加減だったんです。「4000円とか5000円で、このようなものが売れるんだったら、俺にもできるな」って(笑)。いまの時代は、「お金がいっぱいないと、ゲームは作れない」というイメージがあるじゃないですか。でも、当時はとても現実味があったんです。

ちづる　高校時代に麻雀で遊んでいて、そのときのあだ名「中」が社名の由来になったそうですね。

中村　そうです。高校2年のときにすごく麻雀が流行って…、カードでやる麻雀だったですね。汽車を使って通学する者どうしで。地方って、だいたい1時間に1本くらいしか汽車がこないでしょ？

ちづる　こない、こない～！(笑)。

中村　そういう世界で生きてたから、授業がはじまるまで1時間くらい空いてて、いつのまにか麻雀ブームになっていたんですね。

◆麻雀で、これさえそろえば役になる、ありがたい字牌・「中」。でも中村さんが高校で遊んでいたカード麻雀は「先生に見つかると必ずとられるんです。何セットもとられましたよ」とのこと

大学1年生にして月収100万円！

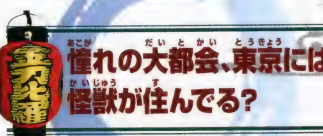
ちづる　会社を設立されたのは、いつ頃ですか？

中村　大学2年になる時(1984年)です。高校3年のときに『ドアドア』を作って、その表彰式で賞金50万円をもらい、そのお金で上京したわけです。で、春頃に『ドアドア』が発売されて、大学1年生の身分でありながら、毎月100万円以上のロイヤリティが、僕の口座に振り込まれてくるわけです。

ちづる　うぉー、すごーい！

中村　それで、一気にお金と自由な時間を手にして、けっこう好き放題にやっていましたね。

◆1985年7月にエニックスから発売されたFC版『ドアドア』。当時としてはすごく画期的な全50ステージ構成だった。その後、天才プログラマー・中村光一は『ドラクエ』などの名作を手がけるようになるのだ

憧れの大都会、東京には怪獣が住んでる？

ちづる　東京に出てくる前は、地方人としてのコンプレックスはありませんでしたか？

中村　ものすごくありましたよ。テレビで「ウルトラマン」が流行ったのは3歳か4歳のときで、ウルトラマンとか怪獣は東京にいるものだとばっかり思ってたんです(笑)。必ず東京タワーを壊すじゃないですか(笑)。で、翌週にはちゃんと直っているんですよね(笑)。それで、「東京ってすごーく大変なところなんだなあ」って(笑)。そんなことをまじめに思っていました。

ちづる　香川県、というか、地方で生まれてよかったと思いますか？

中村　結果的によかったと思いますけど、当時は田舎にいるのがイヤで、東京に早く出てきたかったんですね。でも、どの地方もそうかもしれないんですが、人と人の結びつきが強すぎるというか…。いまでこそ、中学生がパソコンをやってると「優秀なんだなあ」ということになりますけど、当時はコンピュータといってもテレビゲームのようなものだったんです。だから、高校時代に僕がプログラムを組んでいると、「テレビゲームのようなものに没頭して、成績も悪くなるし」みたいに言われるんです。「別に人に迷惑をかけているわけじゃないから いいじゃないか～！」って思っていながらも、近所でそのようにウワサされるのが、すごくイヤでした。

ちづる　わかります、その気持ち。

中村　東京のように、アパートの隣人が何をやっているか、全然知らない…って田舎じゃ考えられないじゃないですか(笑)。ぜ～ったい(笑)。それが良いワケじゃないけど、お互い干渉しない、やりたいことをやって成り立っている街という部分がすごくいいなあと思ったんです。秋葉原もあるし、ほしいものは全部揃っているし。そんな東京という街にすごくあこがれていました。でも、すごくいいところですよね、香川も(笑)。年に1～2度帰るほどですから。

ちづるのアナログチャット 64出張版

今回、中村さんにお会いする前は「天才プログラマー・中村光一」という言葉だけが私の中では一人歩きしてたんだけど、すご～く努力したからこそ、そう呼ばれるようになったんだなあと感じたよ。地方に住んでる64ドリームの読者も多いし、ゲームクリエイターになりたい！って子も多いけど、どこに住んでいても常に好奇心やチャレンジする気持ちを持っていれば、君も明日の「ゲームの天才」になることは、決して夢じゃないと思うよ。

みんなも続け！

1 中村さんの考える楽しいゲームとは?

●もともとコンピュータゲームって、1人でいるときに遊び相手になってくれるものだと思っているんです。だから、その世界にどれだけ入っていけるか、どれだけハマれるかということが大切だと思いますね。

2 いちばんハマったゲームは何ですか?

●いちばん時間を使ったのはスーファミの『テトリス』だと思います。いちばん長い間遊んだゲームでしょうね。

3 ポケモンブームについてどうお考えですか?

●最初の『ポケモン』を作っているときに、田尻君に会って話をしたんです。そのとき彼は「動詞をキーワードにゲームを作っている」と言ったんです。たとえば「とぶ」とか「つかむ」とか、確かにアクションゲームってそういう要素がありますよね。で、彼は「『あ』からはじまる動詞だ」って言うんです。そのとき僕は「何だろうな、『開ける』かなあ」とか思ったりしたんですけど、答えは「集める」だったんですね。で、何年かたって、『ポケモン』が発売されて実際にやってみて、はじめはどうしてあんなにブームになるのか、よくわからなかったんです。でもあるとき「これは昆虫採集だ」ってことに気がついたんです。それは、子供たちが昔からずっとやってきた遊びであって、その子供の本能に「ばっちり食い込んだんだなあ、うまいなあ」って思いましたね。

4 中村さんの好物は何ですか?

●好物ですか? うどんにしておきましょう(笑)。

5 嫌いな食べ物は何ですか?

●嫌いなものはないんですけど、エビなど甲殻類のアレルギーなんです。それに、タコとかイカがダメですね。納豆は大丈夫なんですけど、香川に住んでいるときは1回しか食べませんでした。

◆香川名物?の「不思議の海のお魚アイス」。ちづるがお土産に買ってきたものだが、はっきり言ってスゴイ味。甲殻類アレルギーでなくてもキビシイぞ。今度はうどんにして

6 任天堂は好きですか?

●…(一瞬詰まって)ええ! もちろん(笑)。いや、あの、山内社長を尊敬しています。お会いすると緊張するんですけど、山内社長の好きなところは、「俺はこういう考えでこうするんだ。それに賛同するのならやりなさい。イヤならやらなきゃいい」という考え方が、すごくストレートでいいというか…。まどろっこしい理由をいっぱいつけて人にやらせようというところが一切ないんです。それはすごくいいなあと思いますし、かっこいいですよね。大好きですよ。

7 ゲーム開発歴20年についてひとこと

●そうですよね。それくらいたちましたねえ。ホントだ。もう20年もやってる(笑)。でも、それすごいですよね。実はいまだに、ペンティアムIの166MBのパソコンを使っているんです。さすがに社内では僕のマシンがいちばん遅いんですよ。で、最近PCを買い換えようと思って、調べてみるとペンティアムIIIの700とか800じゃないですか。しかもそれが10万円台で買えるわけですよ。でも、高校時代は8ビットマシンに18万円も払ったわけで。なんか、考えられないよねって(笑)。しかもハードディスクは20ギガとか、すごい時代だなと思います。「いつの間にそんなふうになったんだろう」と思ったんですけど、あらためて20年と言われたら「そうかあ」と思いますね。

8 人生でいちばんうれしかったことは?

●ええーっ、何だろうな～(笑)。『ドアドア』でいただいた賞は1位じゃなかったんで、僕は納得していないんです。やっぱり『ドラクエII』が売れたときかなあ。テレビで行列ができてるニュースを見たときは感動でしたね。

◆エニックスのコンテスト(1982年)で1位の輝いたのは『森田将棋64』の森田和郎さん(受賞作は『森田のバトルフィールド』)。ちなみに中村さんの『ドアドア』は2位

9 人生でいちばんつらかったことは?

●『ドラクエII』の開発をやってるとき。本格的に、プログラムを複数のスタッフで担当したのが初めてのことだったんですけど、ぐちゃぐちゃになってしまって。人間関係も含めて、いちばんしんどかったですね。ゲームを作っていて逃げ出したいなんて思うことは、一度もなかったんですけど、唯一そのときだけはホントに逃げ出したかったです。納期とか言われても「できないものはできない」と考えるほうなんで。

◆開発期間はわずか1年だった『ドラクエII』。発売日があらかじめ決められたなかで、開発が進められたのだという(写真はGB版です)

10 よく呑みに行くお店はありますか?

●歌舞伎町は会社から近いんですが、あまり行かないですね。どちらかというと六本木に行くことが多いですが、いきつけの店というほどではないですね。お酒はビールが好きです。銘柄は一番搾りかスーパードライ。そのときの気分でどっちか。

11 尊敬するゲームクリエイターはいますか?

●ファミコン初期の開発から携わっている「初代の人たち」のなかでは、僕がいちばん若いんです。だから、宮本さんとか堀井さんとか、初代の人たちのことを尊敬していますね。

12 ゲームを作る面白さとは何ですか?

●自分の作ったゲームを、お客さんにやっていただいて、「おもしろかった」って喜ばれるのがいちばんうれしいですね。いろんな職業が…、たとえば同じプログラムでも、「俺があの銀行のオンラインシステムを作ったんだ」と言っても、「へえ、すごいねえ」とか「あれって操作性がいいよね」みたいな評価にはならないと思うんです。「お金がちゃんと出てくるね」なんて言われないと思うんです(笑)。最悪の場合、クレ

ームがつくことはあるとは思うんですけど。そういう意味で、ゲームっていいものを作ったときには、ダイレクトに大勢のユーザーのみなさんに喜んでいただけるので、非常にうれしいですね。やりがいのある仕事です。

13 好きな女性タレントは誰ですか？

●えへへ、面白い質問ですね（笑）。（ちょっと照れながら）最近、フカキョンがいいなあって（笑）。

◆フカキョンとはもちろん深田恭子ちゃんのこと。『シレン2』か『ゼル伝ムジュラ』のCMに出てくれないかなあ（写真は『時のオカリナ』のCMより）

14 一生ゲームを作りつづけたいですか？

●そうですね。やれるんだったら、何らかのカタチでやりたいという気持ちがあります。でも、チュンソフトのなかで、自分がまったく知らないうちに面白いゲームができていて、それをプレイするなんてことも、ちょっと、やってみたい気がしますね。

15 好きな映画は？

●少しマニアックなんですけど、「ジェイコブス・ラダー」って恐い映画があるんです。ブルース・ジョエル・ルービンという脚本家が「ゴースト・ニューヨークの幻」の前に書いた作品です。「ゴースト」が大ヒットしたもんだから、「ジェイコブス・ラダー」も映画化されたんです。ちょっとサイコホラーというか、すごく恐い映画なんです。話がどんでんがえしになっていたり、恐さの表現のしかたがすごく面白くて、自分が同じ脚本を渡されてもぜったい、こんな映像は作れないなと思うんです。そういう、ドキッとする映像がいっぱい入っていて、僕にとってはいい教材になっていますね。最近気がついたんですけど、僕ってホラー系の映画が好きみたいですね。あと、日本の映画で「CURE」っていうのもすごく恐くていいですよ。

◆見るからに恐そうな「ジェイコブス・ラダー」のパッケージ。ラストの衝撃度がすごいらしいぞ（1990年作品）

16 映画を作ってみたいと思いますか？

●映画単体を作ってみたいとは思わないですね。ただし、映像をインタラクティブにして、ゲームにはしたいと思います。そういう意味での映像は、作りたいというより、必要かなと思います。

17 行ってみたい場所はありますか？

●ニューヨークという街は、一度も行ったことがないんで、行ってみたいなあと思います。香川に住んでいるとき、東京に憧れたように、ニューヨークは世界文化の中心ですから、行ってみたいですね。アメリカへは何度も行ってるんですけど、ニューヨークはまだなんです。

18 いつもスーツを着ているのはなぜですか？

●学生のときに会社をはじめて、ジーンズとラフなコットンシャツを着て仕事をしていて、それはそれでよかったんです。でも会社に、銀行の人たちも来るじゃないですか。その時けっこうなめられるんです。スーツじゃないということで。金融機関の人って、服装に厳しい人たちですよね。「人は外観じゃない」って言いますけど、やっぱり人は外観を見て、その人を判断するんです。20歳を過ぎたころ、そのことに気がついた瞬間があって、「これはいけない」と思って、スーツを買いに行ったんです（笑）。で、取材でもいつもネクタイをするようにしたんですけど、カプコンの岡本さんがね、僕のスーツ姿をギャグにするんですよ（笑）。「泊まりがけでサッカーの試合に行ったら、中村だけがスーツ姿なんだよ。それでね、宿に着いてから『じゃあ着替えてくるよ』って言うので、待っていたら、別のスーツに着替えただけだった」って（笑）。岡本さんがそんな話をしてるって、セガの人から聞かされて、「それって本当なんですか？」って言われてしまって（笑）。本当なわけないじゃないですか～（笑）。その話があってから、「わかった。ネクタイくらいは、はずそう」と決めました。

◆中村さんがネクタイをはずしていたのは、そういう事情があったとは！ カプコンの岡本吉起さんも罪なお人です。

19 最後にN64ユーザーに対してひとこと

●たいへんお待たせしましたが、『風来のシレン2』がもうすぐ出ます。スーファミの『シレン』のあと、いちばん力を入れて作っているソフトでもありますので、ぜひとも遊んでいただきたいと思います。N64の場合は新規ユーザーも多いと思うので、そういう人もぜひ楽しんでいただきたいですね。『ポケモン』の合間にね（笑）。

中村さんサイン入りグッズ&ソフトプレゼント

今月もとっても貴重なサイン入りグッズをプレゼント！ たくさんのご応募お待ちしてます！

① 風来の三度笠&道中合羽セット【1名】

② 風来の刀【1名】

③ 風来のシレン（SFC）【2名】

④ 風来のシレン（SFC）ポスター【5名】

◆インテリアとしても使えるぞ

◆チャンバラごっこをしよう

◆N64版が出る前にぜひ遊んでね

◆これだけサインなしです。ゴメン

応募方法 官製ハガキに右下の応募券を貼り、住所・氏名・電話番号・希望のプレゼント番号、さらに「チュンソフトへのメッセージ」をご記入のうえ、64ドリーム編集部「風来のプレゼント係」まで。締め切りは2000年3月21日必着だよ。

64ドリーム4月号 風来のプレゼント 応募券

うれしいですねぇ〜。『カービィ64』や『ゼルダ』の発売日が早くも決定しました! つい、キャンディーズの名曲を口ずさんでみたくなる気分です。N64の春はもうすぐってわけで、今月もいろいろ聞きました。それでは本郷さん、よろしく!

↑今月紹介するのは2作品。カッチョワルイ本郷さん(福岡県・ポチョムキンさん)とカッチョイイ本郷さん(埼玉県・Dr.Ryoさん)。右のカッチョイイ本郷さんはそっくりだねぇ〜(ウソ800万)

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

最近食べたものでおいしかったものは?(石川県・kula-ponさん)「さあ、何でしょう。もともとはお寿司、焼き肉、スパゲッティが好きなんですね。それにピザとか…。そうそう、白馬にスキーに行ったときに、窯(かま)で焼いたピザがとてもおいしかったですね。40分待たされましたけど、焼きたてのパリパリで…」。うまそ〜

Q まさか『ゼル伝ムジュラ』は年末発売?

愛知県・ゆずぽんさん

4月27日に発売することが決まりました。

今年の黄金週間は、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』でたっぷり遊んでいただけるというわけです。めでたい話ですねぇ(笑)。デバッグ作業は2月の下旬くらいから入る予定になっていますから、もうじき完成するはずです。海外での発売は11月を予定していますので、宮本が言っていた「世界同時発売」はなくなりましたね。CMについては、4月に入ってからのオンエアになるので、まだ内容は決まっていません。『ゼルダ』の購買層は、小学校低学年のメインユーザーが多い『カービィ64』より、もっと上の層と考えています。ですから、CMを流す時間帯も、ゴールデンタイムは当然として、『カービィ64』は夕方のアニメなどの番組でよく見られるかもしれませんが、『ゼルダ』のほうは夜の11時以降、それも4月20日あたりから、かなりのボリュームで流すことになるでしょうね。

←いきなりの発売日決定で「えっ、ほんとう?」って目を疑った読者も多いはず。でも、わずか2ヵ月後には、リンクと再び冒険を楽しむことができるのだよ。しあわせだなぁ〜(しみじみ)

Q 『ムジュラの仮面』はメモリ拡張パック同梱?

神奈川県・サオヘン

パッケージを2タイプ用意しました。

『DK64』は100万本以上出荷しましたが、『DK64』と『ゼルダ』はタイプの異なるゲームですし、『ムジュラの仮面』を楽しみに待っている人がみな、メモリー拡張パックを持っているとは限りませんよね。それに、『ゼルダ』シリーズという大作ソフトなので、同パックを持っていない人にもお得なパッケージ(7800円)を出すことにしたんです。ただ、比率的には圧倒的にソフト単体で発売するほうが多くなるでしょう。ソフト単体は5800円です。買いやすい値段を考える、任天堂のやさしさが出てますね〜(笑)。

↑『ムジュラ』はメモリー拡張パック専用ソフト。ちなみに「ハイレゾパック」と「メモリ拡張パック」は同じもの

『カービィ64』は本当に3月に出ますか？

岐阜県・クリフさん

3月24日発売に決まりました。

以前から申し上げていたスケジュール通り、3月の24日に発売します。その1週間後には糸井さんの『バス釣りNo.1決定版！』が出て、4月に入ると『ゼルダ』が出るわけですから、この春は大作ソフトが目白押しになりますね。残念ながら、1～2月は任天堂からN64ソフトが1本も出ませんでしたけど、年末に発売した『ドンキーコング64』『マリオパーティ2』『カスタムロボ』はとても好調な売れ行きでしたので、小売店さんにとって、任天堂ブランドのソフトがよく売れる銘柄として認知されたんじゃないかなと思いますね。

◆カービィも祝！発売日決定～!! 任天堂の3本のソフト以外にも『パワプロ』が発売されるし、2000年の春はN64ユーザーにとって至福の時を過ごせそうだね

『カービィ64』のCMは決まりましたか？

埼玉県・川口真輝さん

CGをメインに流します。

『星のカービィ64』は、能力ミックスがウリのゲームですから、奥行きのある白バックの前で、ワザをミックスするシーンをCGでわかりやすく見ていただこうという内容になっています。そのCMは、3月3日から流される予定になっています。あと、『バス釣り』のほうのCMですが、おそらくお笑い系のタレントさんが登場することになるでしょう。糸井さんはCMに出ませんが、広告のコピーを考えられていらっしゃるようで、3月10日くらいからオンエアされるでしょうね。

◆コピーライターが本職の糸井さん。タレントが登場するCMとは言っても、キムタクは出ないらしいぞ

カービィもアニメにして！

神奈川県・カービィ大好き少年さん

昔からそのような話は多いですね。

実際に「ウチでアニメを作らせて」という話をいただくこともありましたけど、具体的に「制作がスタートした」という話は聞いていません。でも、カービィは小さなお子さんにも人気がありますし、任天堂のキャラのなかでも、もっともアニメ向きなので、いずれ実現するかもしれませんね。それに、取材なんかで「ポケモンの次の任天堂キャラは何ですか？」と聞かれたら、すかさずカービィと答えていますし、さっぽろ雪まつり(2月7日～)でも、3メートルのでっかいカービィの氷像を展示したんです。その氷像にピンクの照明をあてるようにしたので、夜に見学にきた人は、その美しさに驚いたようですね。そのくらいカービィは人気者だし、魅力的なキャラということですね。

◆カービィの人気にあやかって、64ドリームでも「カービィのマウスパッド」の全プレを実施したぞ！ 詳しくは127ページを見てね

ゲームボーイの書き換え、もう待てません！

愛知県・マリオ子さん

ついに3月1日からはじまります。

ようやく、ですね。もともと11月1日開始の予定でしたから、4カ月遅れのスタートになりますねえ。データの書き換えが可能なフラッシュロムの手配もついて、3月1日から全国のローソンで一斉にスタートします。書き換えに必要な「GBメモリカートリッジ」には、初回限定で『スーパーマリオランド3 ワリオランド』が入っていますので、それを買って帰るだけでもすぐに遊べます。それに、当初は21タイトルでスタートするはずだった書き換えソフトも、任天堂ソフトが増えただけでなく、サードパーティさんのご協力も得て、75タイトルでのスタートになりました。どのソフトも気軽に遊んでいただきたいんですが、やっぱりメインになるのは『スーパーマリオブラザーズDX』ですね。国内だけでも618万本売れたファミコンの超大ヒット作ですし、新しい要素も追加されているので、ぜひゲームボーイカラーで遊んでいただきたいですね。

◆ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』が発売されたのは1985年。なんと、15年も前のファミコンソフトがGBカラーでよみがえる！ 書き換えタイトルは毎月新聞(102ページ)を見てね

はみだし質問箱

Q どうして『ふしぎな木の実』はGBカラー専用なんですか？(東京都・リンクさん)

A 専用にしたほうが仕掛けも増えますし、面白いものが作れるからです。今後も専用ソフトは増えてくるでしょうね。

はみだし質問箱

Q ユリゲラーが訴える件はどうなりました？（三重県・魔術師クリスさん）

A そのように報道されましたけど、現在、訴訟が届いていないんです。だから何とも言えないですね。

ドルフィンに関する発表を近々やりますか？

岡山県・土井広宣さん

いまのところは何とも言えませんね。

でも、正式なハード名くらいは、春先くらいに発表するかもしれませんね。DVDの技術を松下電器さんと協力してやっていると発表したように、「ドルフィンのこの技術はウチでやっています」みたいに、開発に関わっているメーカーさんが、それぞれ発表されることになるようです。けれども、ドルフィンのカタチや、発売するソフトなどについての発表は先のことになるでしょうね。まあ、そんなに急がなくても、まだまだN64で十分遊べますし、『ゼルダ』など期待のソフトもいっぱい控えているわけですからね。

◆ドルフィンの発表は、ド派手な演出でやってほしいぞ（写真と本文は関係ありません）

ワールドホビーフェアはどうだったんですか？

千葉県・えのっちんぐさん

4会場で開催したいへん好評でした。

名古屋からはじまって、福岡、東京、大阪の順ですね。動員数からと言うと東京・大阪が新記録だったようです。本当に両会場はむちゃくちゃ混んでいましたね。新記録を達成した理由として、いろいろあると思いますが、東京・大阪ではテレビCMが流れたようですし、大阪の新聞には「ホビーフェア開催！」みたいな折り込みチラシが入ったようなんです。あと、「ポケモンカードneo」を先行販売したことも、動員数に拍車をかけた理由でしょうね。それから、会場ではゲームボーイカラーも販売したんですけど、名古屋や福岡では完売したようですね。

◆本当にめちゃ混みだった東京会場（1月22・23日）。ステージでは『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』のムービーが流されていて、感動モンだったぞ

『シレン2』はどうして任天堂から発売？

茨城県・セアドア=ルナズベルトさん

発売はチュンソフトさんですよ。

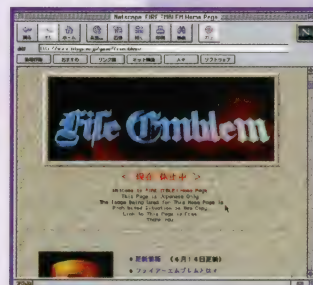
販売するのが任天堂となっているんです。チュンソフトさんが制作・発売をし、流通の窓口と販売プロモーションを任天堂が担当するということですね。『シレン』のような人気ソフトはN64にほしいタイトルでしたので、より多くのソフトを売るために任天堂が協力することになったんです。発売時期はまだ決まっていませんが、『ゼルダ』の後に楽しんでいただける大作RPGになるでしょうね。

◆発売が楽しみな"1000回遊べるRPG"『風来のシレン2』。ゲームの紹介は10ページ、開発者インタビューは83ページから

『FE』の加賀昭二さんは会社を辞めたんですか？

栃木県・やすたかさんほか多数

昨年に、円満退社されました。

加賀さんはこれまで『ファイアーエムブレム』シリーズのシナリオを担当されてきましたが、昨年の秋頃だったでしょうか、インテリジェントシステムズを退社されました。でも、加賀さん以外のメンバー…、長年シリーズのシステムを担当した人や、イラストを描いたり、音楽関係のスタッフも会社に残っておられますので、インテリジェントシステムズで引き続き続編を作ることになると思います。任天堂にとっても、『ファイアーエムブレム』はシミュレーションRPGの代表作であるわけですから、N64で出るとは断言できませんけど、きっと続編は出すことになるでしょうね。

◆インテリジェントシステムズの『FE』のホームページを覗いてみると「現在休止中」の文字が…。たぶん開発の仕事で忙しいんだろうね

『マリオRPG2』の正式タイトルは？

愛知県・降魔破邪さん

まだこれからですね。

『マリオRPG2』そのままのタイトルで発売することもあるでしょうし、アメリカでは『マリオアドベンチャー』というタイトルで発表されていますので、それに倣って変更することもあるかもしれませんね。ただし、現時点では、正式なタイトルを発表してプロモーション活動をする段階ではないということです。いずれにしても、今年こそ年内には発売できると思いますので、楽しみにしてお待ちください。

◆『マリオRPG2』の開発はインテリジェントシステムズが担当。同社は『パネポン』を作った実績もあるのだ

『ポケスタ3』と『ポケスナ2』の予定は？

神奈川県・のぞ☆のぞさん

とくに『ポケスタ3』への要望が多いですね。

ですから、「いつ出せる」とは言えませんけど、『ポケモンスタジアム3』を作る方向では動いていると思います。ただ、『ポケモンスナップ2』については、まったくわからない状況です。前作では一部のポケモンしか登場しなかったわけですから、『2』で『ポケモン金・銀』に登場した新ポケモンが出てくると楽しいんでしょうけど、開発がスタートしたという話はまだ聞いていません。

◆アメリカでは3月6日に発売される『ポケモンスタジアム』。N64本体とのセットバージョンもあり（$149.95）、カセットをお店にもっていくとシールにしてくれるサービスもあるのだ

「ポケモンリーグ」はまたやりますか？

秋田県・平野忠清さん

まずルールを改訂して…。

みんなが納得できるルールを作ることが先決ですね。ファミコン時代にゴルフゲームで、「ディスクファクス」を使用した全国イベントをやったとき、「こんなにすごいスコアは、データを改ざんしない限り出せないよね」ということがあったんです。「ポケモンリーグ」でも、ちゃんと育てているのかもしれませんが、「まさかここまで強くならないだろう」ということもあるんです。人によっては、任天堂が許可を出していないデータ改ざん機を使って、ポケモンリーグに参加していないとも限らないですよね。レースゲーム大会であれば、その場でテクニックを競うわけですから問題ないんですけど、ポケモンリーグの場合は、見えないところでフェアじゃない行為が行われていないとも限らないですし、不正を見分けるのがとても難しいんですね。でも、大半の人は、まじめにこつこつポケモンを育てているわけで…。イベントとしては「ポケモンリーグ」は盛り上がるので、やりたいのは山々ですし、何とか実現できるように検討したいですね。

◆「『ポケモン』のデータ改ざんは、オリンピック選手がドーピングをやるようなものじゃ。薬（データ改ざん機）に頼らず、フェアプレイ精神で楽しむことじゃ！」と、オーキド博士も言うと思うぞ

米国でピカチュウが虐待されたことについて。

埼玉県・くろねこさん

ホームページにあったようですね。

ピカチュウのぬいぐるみを車でひいたりとか…。でも、そのようなことは、人気者に対するやっかみのようなものでしょう。タレントの人気投票をやっても、1位に選ばれた人が「嫌いなタレント部門」でも3位に入ったりしますよね。熱狂的な巨人ファンがいる一方で、アンチ巨人の人がいるようなものです。それに、ピカチュウが人気者だからこそ、わざと痛めつけて喜ぶような、愉快犯的な要素もあるんでしょう。まったく人気のないキャラで同じようにやっても意味がないわけですから。そのようなことをされるくらい、ピカチュウの人気がすごいということでもあるんでしょうね。

◆インターネットは便利な反面、まがいもの情報が氾濫していて惑わされることも多い。海外のポケモン情報は公式ページなどで調べるようにしよう
http://www.pokemon.com/

はみだし質問箱

Q GBの1億台突破記念バージョンを発売する予定は？（大阪府・ニセ本郷64さん）

A いまのところその予定はないですね。でも、もしかしたら出すこともあるかもしれません。

Q GBアドバンスではこれまでのGBソフトは遊べないの？

山形県・みずきさん

もちろん遊べます。

GBアドバンスは、11年前に発売された『テトリス』も遊ぶことができるので安心してください。ただ、「GBアドバンスだから、ここまでスゴイことができる」ということもアピールしたいので、専用ソフトもどんどん出てくるでしょうね。何度も言ってますが、GBアドバンスの液晶って本当にきれいなんです。実際にN64版の『スター・ウォーズ』のデモシーンを再生しているところを見たんですけど、息をのむような美しさでしたね。大げさでなく、ブラウン管で見る画像よりもキレイなぐらいの液晶なんです。あと、本体の形状がゲームボーイのようにタテ型ではなくヨコ型になるんですが、これは液晶のサイズがワイドになるので、GBアドバンスの大きさを抑えるための措置なんですね。

◆『スター・ウォーズ～出撃！ローグ中隊』のデモ映像を、GBアドバンスの液晶画面のサイズで表示してみました。自分のゲームボーイの画面のサイズと比べてみてね

Q GBカラーの性能ってアップしてるんですか？

大阪府・吉川貴士さん

特別にアップしていることはありません。

ただ、見た目は変わらなくても、内部の部品や仕様が変わっていくことはありますね。むかしファミコンで、CPUやPPU（ピクチャ・プロセッサ・ユニット）が数回バージョンアップしていったんですが、これが結果的に非許諾品対策に有効だったこともありましたしね。「勝手にファミコンを解析してソフトを作っても、その解析したファミコンのバージョンでしか動かないですよ。結果として、市場の2割のファミコンしかソフトは動きませんよ」ということです。もともとはゲーム機本体に不都合があったから、改良していっただけなんですが、結果的に非ライセンシーのソフトを閉め出すことになったわけなんです。そのように、ファミコンに限らず、GBカラーやN64でも不都合が出てくれば改良するのは当たり前の話ですし、同じ部品でも時期によって、仕入れるメーカーさんが変わってくることもありますから。

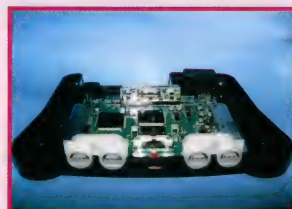
◆不都合とは言っても、ふつうにゲームを遊ぶことに関しては支障がないので安心してね（写真はN64の内部です）

Q GBはN64よりも目が悪くなりやすいの？

岩手県・ケス野郎さん

暗いところでやるのはよくないですね。

それに、読書でも同じことが言えますが、長い時間、近くばかり見続けると、目が疲れて視力が落ちる原因になりますよね。何事にも限度があるということです。だから、N64が目にいい、ゲームボーイは目に悪いということではなく、ある程度時間を区切って遊び、目が疲れたなと思ったら、遠くを眺めたり、目をマッサージするといいと思いますよ。

◆64ドリームのわたる副編は40歳のおっちゃんだというのに、視力は両眼とも1.5。10キロ先の獲物を見つけることができる狩猟民族なみの視力だ。ゲームばかりしているからといって目が悪くなるとも限らないのだよ

Q ドルフィンでいいから『メトロイド』を作って！

大阪府・ルイージ最強伝説さん

さあ、どうでしょう。

いまは『カードヒーロー』の坂本賀勇』になっていますけど、その坂本が『メトロイド』の担当をしていたんですね。彼が在籍しているのは開発一部ですから、『メトロイド』の新作はドルフィンよりもGBアドバンスで出る可能性が高いかもしれませんね。それに、横スクロールアクションゲームという特性を考えても、GBアドバンスに向いているゲームかも。まあ、どうなるかわかりませんけど、アメリカからも「メトロイドの続編を出して」という要望が寄せられていますので、いずれ何らかのカタチで出るでしょう。

◆開発一部はGBソフトをメインに開発しているチーム。坂本さんは『メトロイド』のほかにも、『ファミ探』シリーズや『カエルの為に鐘が鳴る』などのソフトも手がけられているのだ

はみだし質問箱

Q 今度のE3にGBアドバンスは出展するんですか？（茨城県・プッシグラフさん）

A 何かを出展するでしょうね。でも、米国の年末商戦は『金・銀』の発売がひかえていますので、ポケモン色の強いイベントになると思います。

GBが壊れたらどうしたらいいの？

山口県・宮本一茂さん

購入店で確認してください。

GBを買ったお店に問い合わせていただくのがいいでしょうね。また、任天堂のサービスセンターに直接お問い合わせをいただいてもかまいません。GBカラーの液晶はめったに壊れないはずですが、万が一壊れたからといって修理に出すと、定価の6800円とほとんど変わらないほど費用がかかることもあるんです。大量生産によって製品のコストを抑えているんですが、GBカラーの液晶はめちゃくちゃ高級品なんですね。最近は電化製品でも「修理に出すより、新品を買ったほうが安かった」なんてことがありますよね。なので、まず、費用がどのくらいかかるのか、しっかり確認をしていただいてから修理に出されるといいでしょう。

任天堂製品の修理に関する問い合わせ先

東京サービスセンター	(03)3254-1647
大阪サービスセンター	(06)6376-5970
名古屋サービスセンター	(052)571-2506
岡山サービスセンター	(086)252-2038
札幌サービスセンター	(011)612-6930

＊電話受付時間：9:00〜17:00(土・日・祝祭日を除く)

任天堂に入るにはどうしたらいいの？(真剣)

青森県・64MANさん

基本的に大卒が条件になるでしょうね。

それで、資料請求をしていただいて、筆記と面接試験を受けていただくという、ごく一般的なパターンになるでしょう。ただ、「どこの大学を出ていれば有利になる」ということはありません。はっきり言って、入社試験に合格するには「運」も大切な要素になるんです。学部的には、もし開発を希望されているのでしたら、文系よりは理系や芸術系…、それに、これからの時代を考えると通信系も有利になるかもしれませんね。任天堂のホームページをご覧いただければそのような条件や面接の日時などが書かれていますので、詳しくはそちらをお読みください。

任天堂の新卒募集条件

技術系	1.ものづくりに興味をもち、常に新しいモノに対する好奇心、挑戦意欲を有すること。 2.専攻学科に加え、コンピュータの基礎知識を有すること。 3.英語の読解能力を有すること。
事務系	1.業務遂行上、英検2級程度の実力を有すること。また、独、仏、中国語も歓迎。 2.専攻学科に加え、パソコン、簿記、珠算、日本語文書力等の能力・知識を有すること。

2000年4月採用予定数

大学・大学院(技術系)	40名
大学・大学院(事務系)	15名
高専・短大・専門	5名
合計	60名

本郷さんが少年時代にはやった遊びは？

岩手県・いのうえトロさん

子供らしくビー玉あそびとか(笑)。

そういう、いかにも外でやる遊びばかりやっていましたね。草野球とかもよくやりました。もちろん子供時代にはテレビゲームはありませんから、ほとんど毎日、外で遊んでいましたね。それにプロレスが好きでしたから、動物のぬいぐるみを使って、いろんなワザをかけて遊んだりもしましたね。家の中では、田宮の戦車のプラモデルを買ってきて、庭でジオラマを作っていました。その写真を田宮模型に送って、冊子に載ったりして喜んでいた時期もありましたねえ。わざわざ、ロンメル将軍の人形に線香で穴を開けて、「これは鉄砲で撃たれた痕や」なんて言って(笑)。

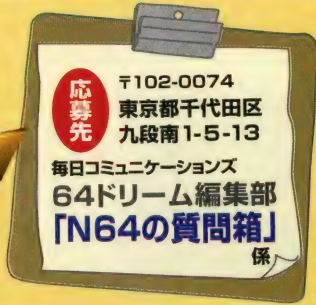
はみだし質問箱

Q マリオカート64の続編を作ってください。(神奈川県・相澤敏伸さん)

A スーパーファミコンのときも1作でしたし、その意味ではN64で出ることはないでしょうね。続編が出るとしたらドルフィンになるでしょう。

『N64の質問箱』質問大募集!!

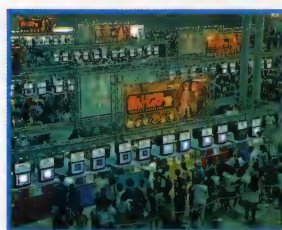
キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS インターネット上にも読者の間にも存在するいろんな"ウワサ"の可能性を考えてみよう!!

ありとあらゆる情報が、世界中をインターネットを通じて駆け巡る昨今。ホームページや掲示板、チャットでの書き込みには、ためになる情報や事実に基づいたものもあれば、全く根拠がなかったり、悪意に満ちた不愉快な情報も氾濫している。そこで、今月はホームページなどで、見たり聞いたりした任天堂に関する"ウワサ"の可能性を考えてみたぞ。あくまで"ウワサ"だけど、この号が発売されるころには真実になってたりしてね。

◆今夏のスペースワールド（写真は昨年のもの）では「ドルフィン」が展示される予定だ

ウワサその1 「ドルフィン」に関する数々の"ウワサ"

昨年の5月12日、松下電器との提携発表とともに、正式にその存在が明らかにされた任天堂の次世代機「ドルフィン（仮）」。その後、新しいリリースがないことから、かっこうの"ウワサ"の標的となっているのだ。「ドルフィン」に関する"ウワサ"をいくつか紹介しておこう。まずは「ドルフィン」は「PS2」よりも高性能だという"ウワサ"。最近では、33%高性能（任天堂ヨーロッパの責任者がドイツで開催されたトイフェアーでこのように語ったそうだ）という"ウワサ"もあるようだが、これは、数値は別としても当然のこと。技術革新のスピードが早い電子機器業界で、3月4日発売予定の「PS2」よりも、10ヶ月近くも遅く発売（「ドルフィン」は今年年末発売予定）するのだから、価格面のメリットも性能も「PS2」を上回ってもらわないと納得いかないぞ。

◆『ペイントスタジオ』には「ドルフィン（いるか）」が登場。何か関係あるのかな？

ちなみにCPUの速度は600MHz（「PS2」は300MHz）という"ウワサ"もあるようだ。まあ、本当の勝負はハードのスペックじゃじゃなくて、遊べるソフトの内容だと思うんだけどね。また、もう過ぎてしまったことだけど、1月末から2月初めにかけて「ドルフィン」に関する新情報が発表されるという"ウワサ"が拡がった。これはNOAのピーターメイン氏が、1月13日に「10～15日以内に新しい情報が何かあるかも？」と語ったことが原因らしい。ちょうどこの時期にシアトルで『パーフェクトダーク』のイベントが開催されており、そのさいに新情報が公開されるのでは？という期待が"ウワサ"になって拡がったようだ。最後に「ドルフィン」の発売延期の"ウワサ"。これは提携発表当時からあったのだ。確かにN64の場合も、発表から発売まで3年の歳月を費やした。中途半端なソフトは絶対に発売しない任天堂のこと、仮に「ドルフィン」が完成していたとしても、発売時期の決定は、ソフトの開発状況次第ということになるだろう。と、なると、過去の経験から延期の可能性も…？

ウワサその2 山内社長引退に関する"ウワサ"

山内社長引退の報道は、過去に何度も新聞紙上をにぎわしている"ウワサ"だ。新しいハードの発売に合わせて引退というパターンの記事が多いようだが…。となると、8月のゲームボーイアドバンス（以下GBA）か、年末の「ドルフィン」発売後ということになるのだが、あまり引退時期を"ウワサ"しても意味がないかも？ それよりも気になるのは、個性豊かな山内社長の後任が誰なのか？ということ。何人かの候補者がいるようだが、有力なのはNOAの荒川社長という"ウワサ"だ。

◆50年以上にわたり任天堂を支えた山内社長の後任は誰？

ウワサその3 任天堂の本社がアメリカに移転するという"ウワサ"

山内社長の後任として有力視されているNOAの荒川社長は、アメリカでの生活がとってもお気に入りという"ウワサ"。そのため、もし荒川社長が任天堂の社長に就任したら、任天堂の本社がアメリカに移転するのでは？という"ウワサ"があるのだ。たしかに、世界市場を強く意識している任天堂のこと、アメリカに本社を移転すれば、いろんなメリットがあるかもしれない。となると、「教えて本郷さん」の取材も、アメリカでやることになるかも？

ウワサその4 次世代機戦争の本当の勝利者はGBAという"ウワサ"

最近話題の次世代機戦争、この本当の勝利者は「GBA」と言う"ウワサ"。「ドルフィン」や「PS2」の最大の欠点は、テレビがないと遊べないことだ。また、開発コストや時間も膨大なものだろう。対して、1億台もの出荷実績をもつGB。携帯電話との接続でさらなる進化が期待できるGB（GBA）は、利便性などの点でメリットが多いし、開発コストの面でもサードパーティに有利だ（スクウェア参入の"ウワサ"もあるほど）。山内社長の「軽薄短小」という考えが、GBAの登場でついに明らかになる!! これは"ウワサ"じゃなく真実!?

新製品

まだまだ続く『ポケモン金・銀』の最新グッズを一挙に4点紹介するぞ!!

ポケモンダイニング

バンダイ　東日本先行発売中
100円　ラムネ菓子付き

◆陶器製のミニ食器は全11種類。おままごと用としてもディスプレイ用としても楽しめるよ

ポケモンプチポーチ2

バンダイ　西日本先行発売中
200円　ラムネ菓子付き

◆人気のポケモンがプリントされたビニールバッグは全5種類。女の子にはとっても人気が出そうだよね

ポケモンでポンW

バンダイ　2月下旬発売
150円　ラムネ菓子付き

◆インク付きの2面スタンプ第2弾。1つで2種類のプリントが楽しめるぞ。全10種類

ポケモンテープクラブ

バンダイ　2月下旬発売
100円　ラムネ菓子付き

◆テープを引っ張る時に小窓の中のキャラが変わるんだ。全4種類

新製品

期待のGBソフト『カードヒーロー』のトレーディングカードが発売決定!!

2月21日発売予定のGBソフト『カードヒーロー』は、大ブレイクの予感がする期待のゲームだ。この『カードヒーロー』をモチーフにした「カードヒーロー・トレーディングカード」の発売が決定したぞ。発売元は任天堂で、今年の春には登場の予定だ。ゲーム中で使用されるカードを忠実に再現し、『カードヒーロー』のファンのみならず、コレクションアイテムとして、いろんな人に広く受け入れられるようなカッコイイデザインだ。今回は第1弾として、「Monster &Magic」33種類が登場するぞ。

◆「ブーストパック」として5枚入り120円（税別）のパック売りの予定だ。©2000Nintendo

Web&Mailマガジン「RASH@」のお知らせ

64ドリームを発行している毎日コミュニケーションズは、インターネット関連の事業でも有名な会社だ。その中でも「RASH@」は無料のメールマガジンとして好評なものの1つ。2月1日「RASH@」がハイクオリティな情報提供をめざしてさらにパワーアップしたのでお知らせしよう。新作ゲーム情報はもちろん、おすすめのイベント情報やテレビ情報も満載だぞ。

◆アドレスはrash.mycom.co.jp。興味がわいた人はどんどん申込んでね

今月のヤフーオークション

先月号でインターネット上のオークション（ヤフーオークションのサイト）で本誌のバックナンバーが売られていたことを紹介したけど、それ以降も64ドリームが関係するグッズが登場しているので、新しいコーナーを立ち上げることにしたぞ。今月紹介するのは、64ドリーム9月号で募集した『ファイアーエムブレムトラキア776』の発売を記念したテレカ。なんと希望落札価格は6000円。最終的に落札されたかどうかはチェックしていないけど、高値がつけられてうれしい反面、こんな値で取り引きされていいのか？という気も…。

◆アドレスはauctions.yahoo.co.jp/

ニュース

KDDとカプコンが業務提携を正式発表!! 高速回線を使った対戦ゲームが可能に

1月25日、KDDとカプコンは、両社の共同開発による対戦型ゲームネットワークサービスである「マッチングサービス」を、3月末より開始すると発表した。このサービスでは、非常に高速な回線システムが採用されているため、ほとんどストレスなく対戦が楽しめるという。また、プレイヤー双方で接続料金を分担しあうシステムのため、料金は5分間で55円～65円程度になるそうだ。今回対応ソフトとして発表されたのは、カプコンがDC用に発売する格闘ゲームのみだが、このシステムはDC以外のハードにも対応可能とのことなので、今後の展開が楽しみだ。

◆このシステムはゲーム以外の分野でも利用可能なシステムなので、いろんな可能性が期待できそうだ

イベント

たくさんの子供達で埋め尽くされた次世代ワールドホビーフェア開催!!

この冬、名古屋や福岡など全国4カ所で行われた次世代ワールドホビーフェア。その東京大会が1月22～23日、幕張メッセで開催された。会場限定のグッズの販売や、新作ゲームが自由にプレイできることもあり、会場内はチビッコ達で大混雑だった。会場内で特に人気が高かったのは何といっても任天堂のブース。ブースの上には巨大なカービィが浮かび、人気の『星のカービィ64』のプレイ台には1時間以上待ちの、長い列ができていたぞ。また、もうひとつの目玉は『糸井重里のバス釣りNo.1決定版！』。オリジナル商品がもらえるバス釣り大会も開催され、大いに盛り上がっていたのだ。

◆巨大なカービィ風船が空を舞う任天堂のブースは、期待のゲームも多いので大人気だったぞ

◆1時間待ちの『星のカービィ64』。スタッフの人が着ているカービィシャツがかっこいいよね

●はみだしNEWS● ホビーフェアのボトムアップブースで発見したN64の新作は『トゥーンパニック』。正式な情報が入りしだい本誌でも紹介するけど、なかなか期待できそうな楽しいアクションゲームだったぞ。

3月1日ゲームボーイの書き換えサービスがスタート!!

ローソン店頭のロッピーによるゲームボーイ書き換えサービスがいよいよ3月1日にスタートするぞ。台湾大地震の影響で、GBメモリカートリッジの生産がおくれ、書き換えサービス開始が延期されていたが、いよいよ3月1日から全国一斉にスタートされることになったのだ。今回書き換え可能なタイトルは全部で75作品。往年の名作はもちろん、新作として登場する『スーパーマリオブラザーズ デラックス』は往年のファンにも未プレイの人にもオススメだ。書き換え価格は800円～1000円で、書き換えには、別売のGBメモリカートリッジ(2500円)が必要だ。また、書き換えサービス開始記念として、始めから『スーパーマリオランド3』のソフトが書き込まれたGBメモリカートリッジも発売されるぞ。数量限定なので、早目に申込んだ方がいいだろうね。

ソフトが入ってお買い得!!

⬆GBの書き換えサービス開始を記念したスペシャル版。数量限定だぞ

『マリオDX』で遊んでみよう

⬆ファミコン版の再現だけじゃなく、「チャレンジモード」などの新要素も入っているぞ

	ソフト名	会社名	価格	F	B
ACT	バイオニックコマンドー	カプコン	1000	2	-
	魔界村外伝	カプコン	1000	2	-
	ストリートファイターII	カプコン	1000	4	-
	レッドアリーマー	カプコン	1000	1	-
	ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	コナミ	1000	2	1
	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	コナミ	1000	2	-
	熱闘!闘神伝	タカラ	1000	4	-
	パックマン	ナムコ	1000	1	-
	カービィのブロックボール	任天堂	1000	4	1
	ゲームボーイギャラリー	任天堂	1000	2	1
	ゲームボーイギャラリー2	任天堂	1000	4	1
	ゲームボーイギャラリー3	任天堂	1000	8	1
	スーパーマリオブラザーズ デラックス	任天堂	1000	8	1
	スーパードンキーコングGB	任天堂	1000	4	1
	スーパーマリオランド	任天堂	800	1	-
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	任天堂	800	4	1
	スーパーマリオランド3 ワリオランド	任天堂	800	4	1
	ドンキーコング	任天堂	1000	4	1
	ドンキーコングランド	任天堂	1000	4	1
	メトロイド2	任天堂	800	2	1
	星のカービィ	任天堂	800	2	-
	星のカービィ2	任天堂	1000	4	1
	ボンバーマンGB3	ハドソン	1000	2	-
	桃太郎電劇2	ハドソン	1000	4	-
	GB原人2	ハドソン	1000	2	-
SLG	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	アトラス	1000	4	1
	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	アトラス	1000	4	1
	プリクラPocket3タレントデビュー大作戦	アトラス	1000	8	1
	ゲームボーイウォーズ	任天堂	800	2	1
	ゲームボーイウォーズ ターボ	ハドソン	1000	4	4
SHT	ネメシスII	コナミ	1000	2	-
	スペースインベーダーズ	タイトー	1000	1	-
	ソーラーストライカー	任天堂	800	1	-
SPT	スーパーブラックバスポケット3	スターフィッシュ	1000	8	1
	テニス	任天堂	800	1	-
	ゴルフ	任天堂	800	1	1
	F1レース	任天堂	800	1	1
	海のぬし釣り2	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000	8	1
	川のぬし釣り3	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000	4	1
ETC	プロ麻雀 極GB	アテナ	1000	1	-
	フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	イマジニア	1000	8	1

	ソフト名	会社名	価格	F	B
ETC	遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ	1000	8	1
	コナミGBコレクションVol.1	コナミ	1000	4	-
	コナミGBコレクションVol.2	コナミ	1000	4	-
	コナミGBコレクションVol.4	コナミ	1000	4	-
	人生ゲーム	タカラ	1000	2	1
	ナムコギャラリーVol.1	ナムコ	1000	4	-
	ナムコギャラリーVol.3	ナムコ	1000	4	-
	カエルの為に鐘は鳴る	任天堂	800	4	1
	カービィのピンボール	任天堂	800	2	1
	役満	任天堂	800	1	-
	スーパー桃太郎電鉄2	ハドソン	1000	2	1
	トランプコレクションGB	ボトムアップ	1000	1	-
PUZ	カラムー町はおおさわぎ!～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	スターフィッシュ	1000	8	1
	パズルボブルGB	タイトー	1000	1	-
	カービィのきらきらきっず	任天堂	1000	2	1
	ドクターマリオ	任天堂	800	1	-
	マリオのピクロス	任天堂	1000	2	1
	モグラーニャ	任天堂	1000	4	1
	ヨッシーのクッキー	任天堂	800	1	-
	ヨッシーのパネポン	任天堂	1000	4	-
	SAME GAME	ハドソン	1000	2	1
	ピクロス2	任天堂	1000	4	1
RPG	女神転生外伝 ラストバイブル	アトラス	1000	8	1
	女神転生外伝ラストバイブルII	アトラス	1000	8	1
	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	エポック社	1000	1	1
	メダロット(カブトバージョン)	イマジニア	1000	4	4
	メダロット(クワガタバージョン)	イマジニア	1000	4	4
	爆釣リトリーブマスター	コナミ	1000	4	1
	化石創世リボーン2 モンスターディガー	スターフィシュ	1000	8	4
	ビタミーナ王国物語	ナムコ	1000	2	1
	ゼルダの伝説DX	任天堂	1000	8	4
	アレサ	やのまん	1000	1	1
	アレサII	やのまん	1000	2	1
	アレサIII	やのまん	1000	2	1

*表の価格はすべて書き換え価格です。FとBについては下のコラムを参照のこと。

FとBとは?

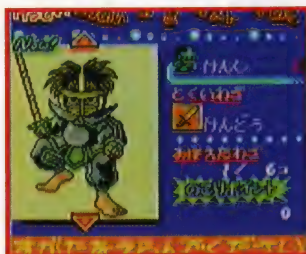
GBメモリカートリッジにはゲームプログラム用の「Fブロック」が8つ、データセーブ用の「Bブロック」が16あり、このブロック数を超えない範囲内で、好きなゲームが書き込めるのだ。ただし「Fブロック」が8未満のゲームを書き込むと、ゲーム選択画面用に「Fブロック」を1つ使うので注意が必要だ。もちろん既に書き込んであるゲームのデータを消して、新しいゲームを書き込むこともできる。どのゲームを消すかはロッピーで指定するのだ。書き換えサービスを利用していろんなゲームを遊び尽くそう!!

●はみだしNEWS● 産休のため本誌のゲームストリートジャーナルをお休みしていた永見さんが無事出産。お名前は楽(らく)ちゃん。幸運のラッキーをかけた名前なのかな?とにかくオメデトウ!

マリオクラブ お薦めソフト

今月からゲームボーイのおすすめソフトも紹介!! 記念すべき第1弾はコーエーの『メタモード』だ

メタモード

「メタモード」というアイテムを使い、90種類と豊富に用意された「すがた」に変身させながらプレイヤーキャラクターを成長させていくロールプレイングゲーム。変身を繰り返すことにより、509種類と数多くある「わざ」を身に付け、キャラクターをプレイヤー好みにカスタマイズできる要素に面白味がある。その上、状況に応じて12種類の「わざ」を十字キーとA、Bボタンの組み合せにより、使い分けることのできるゲームシステムがアクション性を高めている。「すがた」それぞれにコミカルな一枚絵があるなど、見た目の印象も良い。また、ゲーム中で登場する「すがた」、「わざ」、「モンスター」を集めてアルバムを完成させる要素や、通信ケーブルを利用した2人同時協力プレイも可能なことなど、満足できる内容であり、お薦めできる作品となっている。

◆最初は「バンピー(一般人)」だけど、経験を積んでいくとユニークな姿に変身していくのが楽しいぞ

面白ホームページ

本物のオカリナを使って『ゼルダ』を演奏しよう!!

『ゼルダの伝説〜時のオカリナ』を遊んで、本当のオカリナを演奏してみたいと思った人はたくさんいるんじゃないかな。そんな人にピッタリのホームページを紹介しよう。その名も「ソングバードオカリナ」。ここでは、オカリナの吹き方や楽譜を紹介しているのだ。そして、さらにうれしいことに、『ゼルダの伝説』のオカリナメロディーの演奏法やデモ等も掲載されているぞ。

◆アドレスはwww.songbirdocarina.com。全部英語だけど楽譜なら何とか読めそうだよ

面白ホームページ

E-Mailを使って遊べる『竜創騎兵ドラグーン』

2月7日から正式に始動した、ハドソンのメールで遊べるRPG『竜創騎兵ドラグーン』を紹介しよう。このゲームはE-Mailを使って遊ぶ「多人数同時参加型ゲーム」だ。システム等の専門的な知識がなくても、登録するだけで簡単に遊ぶことができるぞ。天界から来た勇者として、様々な冒険を繰り広げてみよう。詳しくはハドソンのホームページを見てね。

◆アドレスはwww.webbee.net。ゲーム紹介、参加方法、料金等はここでチェックしよう

ちびちびリンクの大冒険

マンガ/三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 『竜創騎兵ドラグーン』の公式サイト(dragoon.hudson.co.jp/)もオープンしているぞ。このゲームに興味をもった人は、こちらもチェックしてみよう。

本

小学館の学年誌で連載されていた『ゼルダ』のマンガが単行本化!!

昨年の64ドリーム9月号の「教えて本郷さん」のコーナーで、小学館の学年誌(小学5年生・小学6年生)に、『ゼルダの伝説』のマンガ(作者:姫川明さん)が連載されていることを紹介したけど、みんな覚えているかな? その時は12月頃に単行本が発刊されるかも?という話だったけど、少しスケジュールがおくれたようで、ようやく先日第1巻目が発刊されたのだ。このマンガでは『ゼルダの伝説〜時のオカリナ』の世界観はそのままに、カッコイイ子供リンクと大人リンクが描かれているぞ。任天堂の本郷さんによれば「『ムジュラの仮面』についても、また連載を予定しています」とのうれしいお言葉。こちらも楽しみだね。

◆姫川さんに最新刊を送っていただき、読み直したのだ。やっぱり、おとな編第3話「最愛の旧友」は泣けるなあ。486円(税別)で発売中

新製品

先月に続いて『カスタムロボ』の新作プラモデルを紹介しよう!!

先月に引き続き、人気の高い『カスタムロボ』の新作プラモデルを紹介するぞ。今月は「ドレイクカスタム」と「ロビンカスタム」の2体。いろんな拡張ウェポンを装備して、カッコイイロボットに仕上げよう!! プラモデルと連動して遊べるダイス型キャラクターもおまけで付いているぞ。価格はそれぞれ500円だ。

◆主人公のよきパートナー、シンイチの操るカスタムロボ・ロビン。拡張ウェポンはショットガンとフェイントポッドG

◆雛的リヒトの操るカスタムロボ・ドレイク。拡張ウェポンはスタンガンとシーカーポッドG

SFC&GB情報局

NINTENDO POWERのGB書き換え情報は「毎月新聞」で詳しく紹介しているぞ!

オルゴールから脱出せよ! ～ストーリー紹介～

ゴキゲンで飛行機に乗っていたワリオだったが、突然のエンジントラブルで森の中に墜落してしまった。しかしお宝に目ざといワリオは、その森の中で素敵なオルゴールを発見した。さっそく鳴らしてみようとしたところ、なんとオルゴールの中に吸い込まれて、外に出られなくなってしまったのだ! そのオルゴールには、オルゴールの神様が音とともに邪悪な力によって封印されていたらしい。その封印を解けば、神様がワリオを外に出してくれるだけでなく、お礼としてお宝もプレゼントしてくれるという。お宝と聞いては黙っていられないワリオ。封印を解くため、5つのオルゴールを集めに出発したのだった。

◆ワリオが見つけたオルゴールだ。この中に閉じこめられてしまい、外に出られなくなった

◆ゲーム内には100種類のお宝が隠されている。全て集めると、ごほうびがもらえるぞ!

◆「ゴルフ」をクリアしないといけない地点もある。カサマルをアタックでカップに入れよう

キュートでセクシーなリアクションも健在!

前作で大評判だったワリオのリアクションシステムは今回も健在。「ドラキュラ」「雪だるま」といった、新しいものもタップリと用意されている。リアクションは敵キャラにやられると発生し、やられた敵によって様々なリアクションを見せてくれるぞ。今回の『ワリオランド3』は、リアクションを利用しないと到達できない場所もあるから、このシステムを上手に利用しないとクリアできないのだ!

◆新リアクションのひとつ「感電」。ある敵の攻撃を受けると、ビリビリしびれてしまう

◆こちらも新リアクションのドラキュラ。空中を飛べるので、新たな地点に行く時に重宝しそう

主人公のワリオは今回も不死身!

前作『ワリオランド2』と同様に、今回のワリオも敵にやられてもへっちゃらな不死身だから、ゲームオーバーという概念がないのだ。アクションゲームが苦手な人でも、じっくりとチャレンジできるぞ。

◆敵にやられても大丈夫。その分、リアクションを利用したパズル的な要素が加えられているのだ

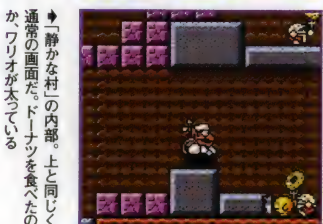
カギを探して宝箱を開けろ!

各ステージには、4つの宝箱が用意されているのだ。まずステージ内でカギを探し出して、そのカギと同じ色の宝箱のもとへ行ってみよう。すると宝箱が開き、お宝を手に入れられるという仕組みだ。中に入っているお宝には、ゲームの目的である5つのオルゴールもあるぞ。また、お宝獲得後にイベントが発生することがある。このイベントで、新たなマップが増えたり、既にクリアしているステージの地形が変化したりするのだ。このゲームは、最初から全ての宝箱のもとへと行けるわけではない。ワリオのリアクションやイベントによる地形の変化を利用しないとたどり着けない宝箱も用意されているぞ。ちょっと難しいシステムだけど、頑張って5つのオルゴールを手に入れようぜ!

◆カギの色と宝箱の色が同じだから、これでバッチリお宝を手に入れられるぞ!

◆お宝を手に入れるごとに、とりあえずクリアとなる。残る3つのお宝を探しに行こうぜ

◆何の変哲もない、通常のマップ画面だ。明るい雰囲気なので、どうやら昼間のようだね

◆左と同じ地点だが、こちらは夜になっている。お宝ゲット後のイベントで時間が変化するらしい

◆「静かな村」の内部。上と同じく通常の画面だ。ドーナツを食べたのか、ワリオが太っている

◆夜になると敵キャラが変わり、ワリオがゾンビになった。このリアクション変化が重要なのだ

ぐるぐるパズルゲーム登場！

アーケードで人気の「ぐるぐるパズルゲーム」が、GBに登場するぞ。渦巻き状に迫ってくる「ジュエルストーン」の列に向かって同じ色のストーンを撃ち込み、同じ色を3つそろえてストーンを消そう。ジュエルストーンがデッドラインについたらおしまいだ。もちろん、この手のパズルでは定番の「連鎖」もできるので、でっかく連鎖をねらって、高得点を目指そう。

➡個性的なキャラクターたちがキミを応援してくれるのだな。この子はインドのサリーちゃん！

➡ジュエルストーンがデッドラインにつくまえに、同じ色の玉を当てて消していこう

➡中心にあるデッドラインに玉がくっついてしまうと負け、というルールなのだ

➡このモードは200個のジュエルストーンを消し終わるまでのタイムを競うモードなのだ

新感覚釣りバトルゲーム

ゲームの舞台は釣り専門の学校「釣人学園」。名前からして怪しいこの学校の合い言葉は「欲しいものは釣れ！」。この学校の生徒になった主人公は、ボードマップ上を移動し、アドベンチャーモードでルアーを集めながら、ライバルたちと日夜釣りバトルを繰り広げるのだ！ キミは腕を磨いて釣りバトルに勝ち抜き、この学校を無事卒業することができるか？

➡ある日、日本一大きな湖「ヒワ湖」で釣りをしていた主人公のリョウだったが…

➡「釣りバトル」は他の釣りゲームよりスピーディでアクション性が強くなっている

➡ひょんなことから、見た目からして怪しい校長がいる学園の生徒になってしまうのだった

➡こんなユニークなキャラクターたちがたくさん出てきて大騒ぎを繰り広げるぞ

GB&GBカラー
爆球連発!!スーパービーダマン
激闘！ライジングヴァルキリー!!
ジャンル RPG
タカラ 3月24日発売予定
価格：未定

GBでレッツ！ ビーファイト！

マンガやアニメで大人気の「スーパービーダマン」がGB用のゲームになったぞ。パーツを集めて自分のビーダマンをカスタマイズしたり、タマゴやガンマ、サラーなどおなじみのキャラとビーファイト(ビーダマン同志のバトル)したりできてしまうんだ。もちろん、通信ケーブルを使えば友達とビーファイトをしたり、パーツを交換することもできるぞ。

➡原作の主人公「戸坂玉悟」や、「チームガッツ」の仲間たちとも話ができてしまうぞ！

➡これがタマゴのスパビー(スーパービーダマン)「バトルフェニックス」だ

➡ただいまビーファイト中。コマンドを選んで相手にビー玉をあててやろう

➡こういったパーツを使って、自分のビーダマンを「激改造」することもできる

GB&GBカラー
DXモノポリーGB
ジャンル TAB
タカラ 4月発売予定
価格：3980円

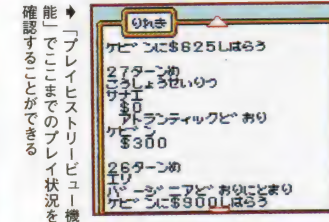
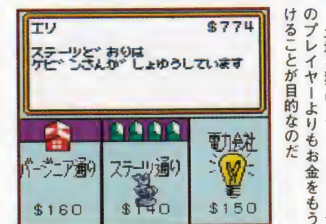
超定番ボードゲームで遊ぼう

「モノポリー」といえば、1935年に発売されてから、全世界でなんと1億セット以上が売られたというボードゲームの定番中の定番。その名作がオリジナルそのままに遊べてしまうっていうんだから、全くもって嬉しいじゃぁないですか。個性豊かな15人のコンピュータキャラを相手に、運と知恵の限りを尽くしていざ勝負！

➡ボードやルールはオリジナルそのまま。余計な変更は一切なし、と言ういさぎよさがいいね

➡「プレイヒストリービュー機能」でここまでのプレイ状況を確認することができる

➡土地を独占して、とにかく他のプレイヤーよりもお金をもうけることが目的なのだ

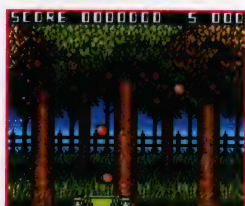
➡CPUキャラはそれぞれ性格がはっきりしている。セリフなどのリアクションも豊富だぞ

GB & GBカラー　ゲームコンビニ21
ジャンル ETC
スターフィッシュ　4月下旬発売予定　価格：3980円

21種類ものゲームが収録！

「ゲームコンビニ」の名の通り、バラエティあふれる21種類ものゲームが、いつでも気軽に遊べるソフトだ。麻雀・トランプ系のゲームをはじめとして、ゴルフやパチスロ・バス釣りなども収録されているぞ。どのゲームもシンプル操作で楽しめるから、短時間の息抜きにもピッタリ。いつもゲームボーイと一緒に持ち歩こう！

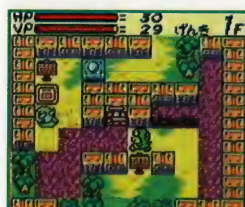
↑スピード・トランプは、他にも大富豪・ポーカー・七並べ・ババ抜き・ブラックジャックがある

↑ゲームセンターなどでもおなじみのエアホッケー。通信対戦ができないのが実に残念だ

↑レトロな雰囲気の「フルーツキャッチ」。木から落ちてくるフルーツを受け止めよう

↑こちらはクレイ射撃。ゲームボーイカラーで遊べば、的が見やすくなるぞ

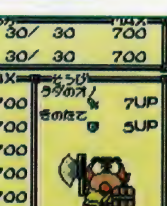
GBカラー専用　ポヨンのダンジョンルーム2
ジャンル RPG
ハドソン　2000年春　価格：未定

ひと味違う土掘りRPG！

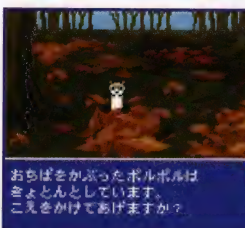
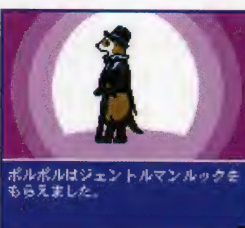
『大貝獣物語』から生まれたRPGの続編だ。主人公のポヨンが7つのダンジョンを冒険して行くんだけど、なんとこのダンジョン、完全に土に埋まってしまっているのだ。そこで、先に進むためには自分で土を掘らなきゃならない。他にも、次々に職業を変えていく「テクニカルチェンジ」や仲間のモンスター「召喚獣」など、楽しい要素がいっぱいだ。

↑埋まってしまったダンジョンの中を掘り進んでいくと、一体何に出くわすかな？

↑ダンジョンの中にある「ルーム」にはアイテムやキャラクターが隠されているのだ

↑敵が現れたら、弱点を狙って攻撃したり、ステータスを観察して調べることもできるぞ

↑ポヨンは9種類あるテクニカル（職業）にチェンジさせることができるぞ

GBカラー専用　フェレット物語 ～ディア・マイ・フェレット～
ジャンル SLG
カルチャーブレーン　3月発売予定　価格：3900円

かわいいフェレットを育てよう

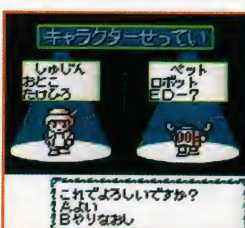
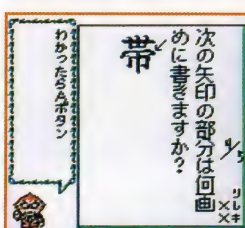
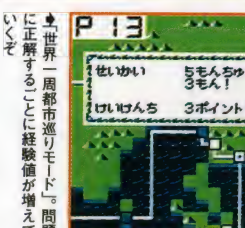
イタチに似た「フェレット」という小動物がペットとして大人気だけど、これはそのフェレットをゲームボーイの中で育てることができるゲームだ。エサや掃除などの世話をしながら、育てたフェレットをコスプレさせたりミニゲームに参加させることができるぞ。うまく育てて3年目のフェレットショーでの優勝をめざそう。

↑バッグの中に入り込んでしまった。外に連れてけってことなのかな？

↑フェレットくんにコスプレさせるための衣装をもらえることもある

↑落ち葉の中でお散歩中？逃げたりしないか、ちょっと心配なんですけど…

↑ミニゲームに参加させてみよう。このほかにもレースとかいろんなミニゲーがあるぞ

GB & GBカラー　□(シカク)いアタマを○(マル)くする 常識の書・難問の書
ジャンル ETC
イマジニア　3月17日発売予定　価格：各4800円（テキスト付き）/各3800円（ソフトのみ）

GBで楽しく勉強できる！

電車の中吊り広告でよく見かける『□いアタマを○くする』。あの問題をまとめて、ゲーム要素を加えたのがこのソフトだ。なんとゲームボーイを使って勉強ができてしまうというスグレものだぞ。世界中を旅しながら、各都市で出される問題をクリアしていこう。ちなみに、やさしい「常識の書」と、難しい「難問の書」の2本が同時に発売されるぞ。

↑主人公は男の子か女の子のどちらか、ペットは2種類の中から選ぶことができるんだ

↑でもって、コレが問題画面。制限時間内に回答しなきゃいけないんだけど…（泣）

↑「世界一周都市巡りモード」。問題に正解することに経験値が増えていくぞ

↑「お楽しみモード」のミニゲーム。オセロに近いルールで問題に正解したらコマがおけるぞ

GBカラー専用 マジカルチェイス

ジャンル SHT

マイクロキャビン　5月発売予定　価格：未定

名作シューティングが帰ってきた!

1991年にPCエンジンで発売され、デキの素晴らしさで現在プレミアが付いてるほどの超名作がGBCに登場! 自機のリプルと星のオプションを操作して悪魔たちと戦っていく、全6ステージの横スクロールシューティング。敵を倒すと出現するクリスタルをためると、アイテムや特殊魔法を購入でき、パワーアップアイテムとして使えるのだ。

↑ステージ1。ホウキに乗った魔法使いのリプルが自機だ。ライフゲージ制だから初心者でも安心

↑ステージが進むと、敵の攻撃も激しくなるけど、このゲームはフリーコンティニューなのだ

↑こちらはステージ2。敵をやっつけるとクリスタルが出現するので、逃さず取っておこう

↑各ステージの最後にはボスキャラの大悪魔が待ち受けている。倒せばステージクリアだ

GB&GBカラー ソウルゲッター～放課後冒険RPG～

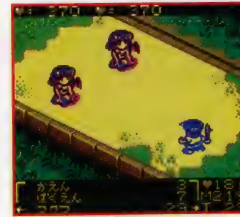
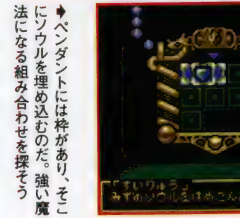
ジャンル RPG

マイクロキャビン　5月発売予定　価格：未定

大迫力の戦闘シーン!

封印が解けかかった「闇王」を再び封じるため、主人公が「封印のソウル」を探し求める旅へと向かうRPGだ。「ソウル」という特殊な宝石をペンダントに装着すると、ソウルの持つ能力が引き出せ、戦闘時に魔法攻撃が使えるようになるのだ。「ソウル」を集めて組み合わせることにより、使える魔法が増えるぞ。ド迫力の戦闘シーンにも要注目だ!

↑スッキリ見やすいマップ画面。ちなみに主人公は男の子・女の子のどちらかを選べるぞ

↑GBソフトでは初となるクォータービューの戦闘シーン。各キャラがとる行動もよく分かる

↑使う魔法によっては、このような大迫力のアニメーションも挿入されるのだ

↑ペンダントには枠があり、そこにソウルを埋め込むのだ。強い魔法になる組み合わせを探そう

GBカラー専用 ポケットプロレス パーフェクトレスラー

ジャンル SPT

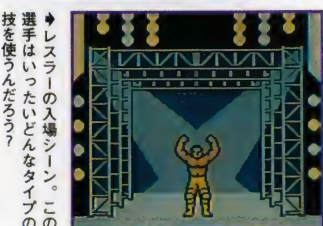
Jウイング　3月17日発売　価格：3980円

電車の中でもプロレスしちゃおう

プロレスが大好きで、寝てもさめても電車の中でもプロレスのことを考えてるようなキミ! このゲームを持ち歩けばいつでも試合が楽しめるぞ。登場するレスラーは、隠しを含めて12人。それぞれ個性的な必殺技を持っているから、自分好みのレスラーを選んで戦おう。通信機能を使えば、友達と対戦することだってできてしまうぞ。

↑なんか女の子に人気の出そうなレスラーだ。でも、実力のほどはどうなんですかね？

↑あやしげなマスクマンと、見た目正統派っぽいレスラーの対戦。さて、どう戦うか？

↑下に表示されている黄色いゲージが一定量までたまると、必殺技が使えるぞ

↑レスラーの入場シーン。この選手はいったいどんなタイプの技を使うんだろう？

GB&GBカラー さるパンチャー

ジャンル RPG

タイトー　3月24日発売　価格：3980円

サルだ！おまえはサルパンチャーになるのだ！

主人公はサルのボクサー「サルパンチャー」を育成するサルトレーナーだ。手塩にかけて育てあげたサルとともに、サルボクシング界の頂点を目指そう! とはいってもサルを調教するのは楽じゃない。何をさせるにも、まず自分が手本を見せてやらなきゃならない。おまけに謎の組織「モンキーズ」にさらわれた父と兄妹も探さないと…。

↑まず大事なのはサルとの信頼関係。とりあえずエサをあげてごきげんを取ろう

↑新しいサルはモンキーショップで買う。オスとメスを配合して子ザルを作ることもできるぞ

↑サルに何かをさせるには、主人公がまずやってみせ、サルにまねさせなければならないんだ

↑育てたサルをリングにあげて戦わせよう。能力が上がれば必殺技も飛び出すぞ

3000年の時を超え、伝説の魔剣を巡る戦いが始まる！

『DOOM』『QUAKE』など、現代のPCゲーム市場を席巻する3Dシューティングの生みの親、ジョン・ロメロが贈る『ダイカタナ』、ここに登場！

大刀 DAIKATANA

NINTENDO 64

タイトル	ダイカタナ	価格	6980円
発売元	ケムコ	ジャンル	3Dシューティング
発売日	3月	プレイ人数	1～2人用
容量	128M	備考	コントローラパック・振動パック・メモリー拡張パック対応

最先端の3Dシューティング

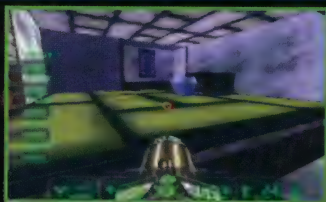
主人公ミヤモトヒロが4つの時空を越え、悪の手でねじ曲げられた歴史を修正するために、伝説の魔剣「ダイカタナ」を手に戦うこのゲーム。シューティングだけではなく、アドベンチャー的な要素も豊富なのがひと味違うところだ。

●25世紀から紀元前1200年まで、魔剣をめぐる冒険ははるかな時空を越えて続くのだ

主人公ヒロの使う武器は「ダイカタナ」に加え、その時代ごとに変化していく。たとえば、近未来の京都では強力なレーザーが使え、古代ギリシャでは魔法が使える、といった具合。登場する敵キャラや背景もそれぞれ違うのだ。

●古代や中世のステージではこんなバルカン砲の代わりに弓矢やハンマーで闘うことになる

A.D.2455 KYOTO

西暦2455年、日本はダイカタナを悪用するミシマ　カゲによって支配されていた。ダイカタナを作り上げた一族の娘、エビハラ　ミキコを助け出すため、ミヤモト　ヒロはミシマ要塞へと単身侵入していくのであった。

三島要塞戦闘ロボ

歴史を改変して権力を手にしたミシマ　カゲは、日本を支配するため京都に巨大な超科学要塞をつくりあげた。

B.C.1200 GREECE

ダイカタナの力ではるかな過去へと飛ばされたヒロ。ここギリシャでは、まず2人の仲間を助け、ゼウス神に化けたミシマカゲに惑わされているクレタのミノス王と対決しなければならないのだ。

ポセイドントライデント

古代ギリシャでは神の力、そして魔法の力が実在のものとしてパワーを発揮する。この杖にも海神ポセイドンの力が…？

A.D.560 NORWAY

ミシマ　カゲによってふたたび別の時空へと飛ばされたヒロと仲間たち。西暦560年のノルウェーは伝染病が人々を襲う死の世界だった。ふたたび旅立つには王を洗脳した魔術師を倒すしかない！

ネクロマンサー

悪の魔導師、ネクロマンサー。魔族を支配し、王を洗脳したこの男はミシマの手先なのか、それとも……。

A.D.2030 SAN FRANCISCO

ダイカタナの力を使いこなし、いよいよ最終目的地にたどりつくことができたミヤモト　ヒロ。歴史を改変したミシマの陰謀を砕くべく、ヒロたちはサンフランシスコを目指す。いよいよクライマックスか!?

三島　影

ついにミシマとの直接対決の時を迎える。ヒロとミシマ、ダイカタナとダイカタナとの力のぶつかりあいだ。

~ECOGEAR PowerWorm Championship~

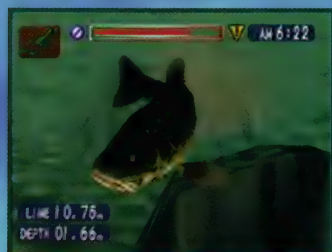
NINTENDO 64

タイトル	バスラッシュ	ジャンル	スポーツ（釣り）
発売元	ビスコ	プレイ人数	1人用
発売日	2000年春	備考	振動パック・つりコン64対応
価格	7800円		

ウキ釣り投げ釣り夏まつり（それは違う）釣りにもいろいろあるけれど、最近じゃ釣りといったらブラックバス。今回初登場の「バスラッシュ」があれば、キミにも手軽にバスが釣れちゃうぞ！

リアル指向のバス釣りゲーム、新登場！

とにかくいろんな面で「本物」にこだわったバス釣りゲーム。それが、これから紹介する期待の新タイトル『バスラッシュ』だ。今月はそのこだわりぶりを中心に紹介してみよう。

◆水の感じとか、ブラックバス自体とか、けっこうリアルな感じでしょ？

◆魚の動きによって振動パックが反応し、手元にアタリがブルブルくるぞ

◆まずは水上画面でルアーを投げる。キャラは男女どちらかを選べるぞ

でっかいバスを釣り上げろ！

ゲームの目的はタイトルのとおり、ブラックバスを釣ることなんだけど、バス以外にも全部で9種類以上の魚を釣ることができるぞ。岸からルアーを投げて水中画面でうまく動かし、バスをルアーに食いつかせよう。4月に発売される「つりコン64」にも対応してるから、それを使えばもっと現実に近い感じを味わえるぞ。

◆バスが暴れたら糸をゆるめるんだ。上の赤いゲージが糸の状態を表しているから、切られないように気をつけて！

◆バスの他にはニジマスやなんかも釣れるんだ

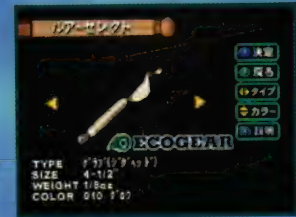
◆やったぁ！釣り上げたぞ！51・3cmっていえばかなりでかいほうだよねっ！

釣り場もワームも本物で!?

バス釣りの舞台となるのは河口湖や霞ヶ浦など、バスの釣り場として有名な6つの実在の湖だ。もちろん、釣りをするポイントもほんとにある場所だぞ（ちなみにポイントの数は60カ所以上）。この6つの湖のほかにも隠し湖があるかも？　そうそう、登場する102種のルアーのうちソフトルアーについては、実際に釣具屋さんなどで売られている「エコギア」のものを忠実に再現しているぞ。

◆それぞれの湖のどのポイントで釣りをするかを選択できるぞ

◆背景はポイントごとの実景をとりこんだものなのだ

◆残念ながらハードルアーは店で売ってるヤツとは違うのだな

◆エコギアってなに？それは下のコラムを見てみよう！

ところで「エコギア」ってなに？

「エコギア」というのは、釣り具メーカーの「マルキュー」から出ている、ワームのブランド名だ。今回はなんと、1月28～30日の3日間、東京ビッグサイトで開かれた「国際つり博」会場で配られた『バスラッシュ』のロゴ入りエコギアワームをプレゼントしちゃおう！くわしくは128ページのプレゼントコーナーを見てね。

◆ミミズの嫌いな人は青くなるぐらいリアルなのだ（笑）

ガントレット レジェンド

GAUNTLET LEGENDS

◎NINTENDO 64◎

タイトル	ガントレット レジェンド	ジャンル	アクションRPG
発売元	エポック社	プレイ人数	1～4人用
発売日	3月予定	備考	コントローラパック対応 振動パック・メモリー拡張パック対応
価格	6800円		

正式タイトル決定、編集部にサンプルロムが到着！発売日も間近で、いよいよ冒険へのカウントダウンが始まったってカンジ!?楽しみに待とう！

4人の勇者の力を合わせ今こそ暗黒の魔王の陰謀を打ち砕け！

4人プレイで制覇せよ

メモリー拡張パックを使うことによってできる4人同時プレイ。これがやはり『ガントレットレジェンド』の醍醐味だ、と言いきってしまおう！今からでも友達4人のスケジュール調整をしておくことをオススメするぞ。

◆編集部でも大好評の4人同時プレイ。みんなもぜひやってみてほしいぞ

4人で協力しあい、助けあって進んでいくのもよし、アイテムの取りあいをしながら行くのもよし。冒険の手助けになるアイテムは、4人同時プレイの時でも1人プレイと同じだけの数しか出てこないので注意が必要だ。

◆体力派が前衛、遠距離攻撃系は後衛でバックアップ。コレが正統派

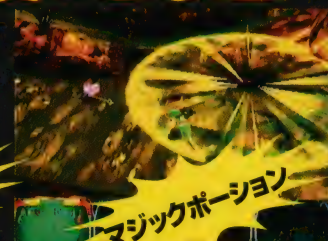
必殺！ターボアタック

画面下、キャラクターのアイテムやパラメータが表示されているブロックがあるよね。ココの周りにあるワクは、実は必殺攻撃・ターボアタックのゲージだったのだ！時間経過で増えるこのゲージを使って敵を一掃！

◆さすがに破壊力満点なウォリアーのターボアタック。敵をノックアウトだ

◆遠距離攻撃のエキスパート、アーチャーのターボアタックはやっぱり弓矢を使う

◆女戦士ヴァルキリーのターボアタック。一撃で敵を切り裂くのだ

アイテムを使いこなせ！

フィールドに落ちている宝箱の中や、ステージクリア後のショップでは冒険に役立つアイテムを入手することができる。たくさんの敵を一撃で倒したり、特定の敵やボスキャラに効果バツグンのスペシャルアイテムもあるのだ。

発売間近！スーパートリックでGO！

いよいよ発売が近づいてきた『トップギア・ハイパーバイク』。
今月はアツいスコアアタックが楽しみなトリックアタックモードのために、トリックを大特集だ！

◎NINTENDO 64◎

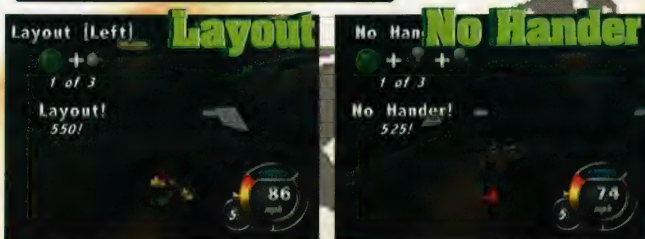
タイトル	トップギア・ハイパーバイク
発売元	ケムコ
発売日	3月17日
価格	6980円（予価）
容量	128M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～2人用
備考	コントローラパック・振動パック・メモリー拡張パック対応

TOPGEAR HYPER BIKE

難易度別トリックリスト

トリックはジャンプ中にボタンと3Dスティックの組み合わせで行う。初級で紹介するのはジャンプ中にBボタン+3Dスティック2方向まで、中級はB+3方向まで、上級はBボタンのほかにZトリガーも使う高難度のトリックだ。

◆好きなカラーリングのマシンに乗って、ゴキゲンなトリックで勝負しよう

初級編

◆いちばんカンタンなトリック。ジャンプ中に車体を倒すのだ

◆ただ手を離すだけじゃなくて、両手を拡げてアピールもしないとダメなのだ

◆カンタンに言えば計器板の上に乗っかるトリック。上級や中級にはコレの発展系のトリックがいくつかある

トリックアタックモードでは、トリックのコマンドを表示させながら練習することができる。ジャンプ中にB+3Dスティックの左右どちらかでLayout。基本的なトリックだ。No Handerはいわゆる両手離し。自転車でやったコトがある人もいるかも!? Heel Clickerはなかなかの大技だけど、カンタンなコマンドでOKだ！

中級編

Cliff HangerはHeel Clickerの発展型。さらに両手を離す形になる。Side Saddle、Leg Throughはコマンド入力もかなり難しく、難易度の高い技だ。

上級編

Spread Eagleはスキーのモーグルでもおなじみの技。Seat GrabやKafunaになると、もうほとんど軽業師なみのスゴ技。コマンドもタイヘンだ。

第4回

全国(ぜんこく)の64DDファンに毎月(まいつき)最新(さいしん)情報(じょうほう)をお届(とど)け!!

64DD(ロクヨンディーディー)通信

Randnet

ランドネットの通信(つうしん)サービスがいよいよスタート!!

64DDネットでGO!!

これでインターネットもバッチリ

いよいよ待(ま)ちに待(ま)ったランドネットのネットワークサービスがスタートする。「ランドネットディスク」の配布(はいふ)は2月末(がつまつ)を予定(よてい)しているそうなので、読者(どくしゃ)の中(なか)にはもうネットワークサービスを楽(たの)しんでいる人(ひと)がいるかもね。メールの送受信(そうじゅしん)はもちろんだけど、やっぱりインターネットでいろんなホームページをチェックしてみたいよね。

↑こんなパッケージのランドネットディスクが2月末には自宅に届けられるはずだ。もちろん届いたその日からすぐにネットワークが利用可能なので、とても楽しみだね

期待(きたい)のダービーパラダイスONLINE

競馬(けいば)ファン期待(きたい)のネットワークサービスの1つがダービーパラダイスONLINEだ。週末(しゅうまつ)のレースを予想(よそう)してデイリースポーツの特別記者(とくべつきしゃ)を目指(めざ)す「予想屋(よそうや)キングは誰(だれ)だ？」や、将来活躍(しょうらいかつやく)しそうな競走馬(きょうそうば)を選(えら)び、日本一(にほんいち)の馬主(ばぬし)となって豪華賞(ごうかしょう)品(ひん)をゲットする「ダビパラオーナーズリーグ」などユニークなメニューが目白押(めじろお)し。もちろん使用(しよう)するデータ（一部有料(いちぶゆうりょう)）は、実際(じっさい)の競馬(けいば)情報(じょうほう)に基(もと)づいた信頼性(しんらいせい)の高(たか)いものだから、ほんものの競馬同様(けいばどうよう)に盛(も)り上(あ)がること間違(まちが)いなしだ。

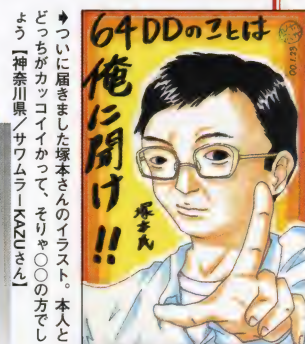
↑出走馬のデータも最新のものが使われるぞ。もちろん騎手や馬の名前も実名だ

↑オッズ（配当倍率）も実際のデータが使われるぞ。ゲームでも予想が当ると気持ちいいよね

64DDイラストの殿堂

ようやくぼちぼちイラストが届(とど)き始(はじ)めたこのコーナーだけど、親衛(しんえい)隊(たい)と比(くら)べると届(とど)く枚数(まいすう)は月(つき)とスッポン。このコーナーなら今(いま)だと掲載(けいさい)の確率(かくりつ)がとても高(たか)いので、どしどし送(おく)ってね。お待(ま)ちしてます。

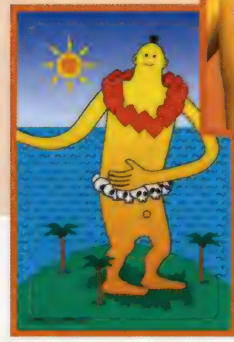
←島民の帽子の中って確かに気になるよね。ドシンみたいな髪の毛だったら笑っちゃうよね【千葉県／へにょらさん】

↑ドシンがいっぱいの楽しげなイラスト。ドシンと島民が逆の立場だったらどんなゲームになっただろうね【大阪府／藤原克人さん】

→ついに届きました塚本さんのイラスト。本人とどっちがカッコイイかって、そりゃ○○の方でしょう【神奈川県／サワムラーKAZUさん】

絵(え)ハガキサービスのイラストが決定(けってい)

「巨人(きょじん)のドシン1」の飯田(いいだ)さんや、姉川(あねかわ)さんのイラストが絵(え)はがきサービスに登場(とうじょう)だ。このサービスを使(つか)えばランドネットの画面(がめん)で好(す)きな絵(え)を選(えら)んで、住所(じゅうしょ)・メッセージを入力(にゅうりょく)するだけで、指定(してい)の絵(え)はがきを送(おく)れるのだ（1枚(まい)150円）。

←こんな可愛らしいイラストも用意されているぞ

→質感もバッチリなリアルな巨人と島民。お誕生日にこのハガキが届くと結構インパクトあるよね

←ポップで明るい感じのドシンのイラスト。初めてドシンを見た人はどんな印象をもつのかな？

QUESTION & ANSWER 教えて塚本さん 64DDの質問箱

回答者 ランドネットDD広報
塚本 裕丈さん

イラストも届いたので、今月は写真を変えてみました。こちらのほうが知的で、ちょっと格好良く見えません？みなさんからの素敵なイラストもお待ちしてます。どんどん送ってきてくださいね。

Q 64DD専用のキーボードの発売はどうなりましたか？

A 4月発売予定です。

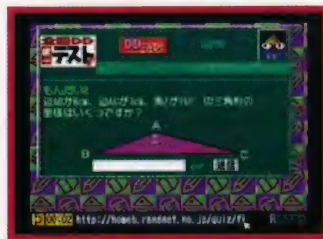
先月号の64ドリームにも画面が掲載されてましたけど、ランドネットディスクのソフトウェアキーボードは、3Dスティックを活かした業界初の円形タイプです。スティックで文字に照準を合わせて、A・Cボタンを使って入力するんです。操作に慣れてくれば、かなり速い速度で文字の入力が可能になるはずです。でもやっぱり専用キーボードを使いたいという声も多かったんで発売することにしました。価格は4600円の予定で、4月ごろには発売できると思います。

←スケルトンのかっこいいキーボードはもうすぐ登場だ

←ネットに接続する時間も設定できるので安心だね

Q DD統一テストって、何ですか？

A みなさんに小学校の問題を解いてもらうテスト形式の企画です

小学校6年生までの問題を月曜日から金曜日まで、1日に3問ずつ出題していきます。1週間で15問を解いてもらって、週ごとにランキングを発表するという内容です。子供さんはもちろん、どちらかというと、お父さんやお母さんが加わって、みんなでわいわいとゲーム感覚で楽しんでほしいですね。でも最近の小学校の問題は、結構難しいですから、そんなに簡単に解けないと思いますよ。やっぱり子供さんの力を借りることになりそうですね。

←そう言えば昔（大昔？）こんな問題解いてたような気が…。解けるのだろうか？

Q マリオアーティスト道場について教えてください。

A 3本のマリオアーティストシリーズのソフトをじっくり紹介します。

「マリオアーティスト道場」は、ランドネットディスクが到着するとすぐに遊べるサービスの1つです。ここでは『ペイントスタジオ』『タレントスタジオ』『ポリゴンスタジオ』の3本のソフトの使い方をいろいろと教えてくれるんです。ここではちょっとなまいきな感じの少年「クリオ」と冷静沈着なウサギ「フリル」というキャラクターがいろんな機能を紹介するというかたちをとっています。また、この夏には「マリオアーティスト甲子園（仮）」という、みなさんから作品を募集する全国規模のイベントも予定していますので、楽しみにしていてください。

フリル

クリオ

Q 巨人のド新聞について教えてください

A 2月に始まる『巨人のドシン1』のファンページです。

『巨人のドシン1』のファンページですが、ランドネット内で読むことができるネット版と、購読の申込みをすると配達される紙版の「月刊巨人のド新聞」の2種類の新聞があります。どちらも極め技から、読者参加型の企画まで盛りだくさんの内容ですから、是非お楽しみください。

←こちらは紙版の「巨人のド新聞」。隅から隅まで「ドシン」のことで埋め尽くされているのだ。「ドシン」ファンなら購読を申し込んでみたら？

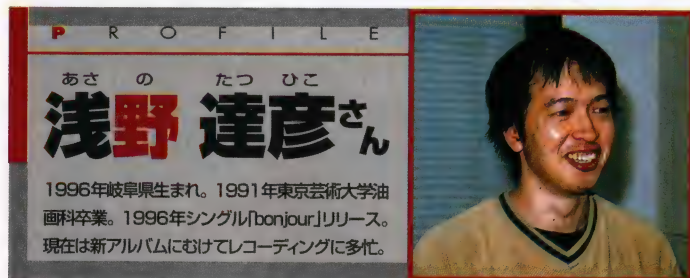
64DDやランドネットのサービスに関する質問、イラスト、ご意見などみなさんのおハガキを大募集いたします。楽しいおハガキをお待ちしています。

あてさき
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム 編集部
「64DD通信」係

6400 SPECIAL スペシャルインタビュー

PROFILE

浅野 達彦さん

1996年岐阜県生まれ。1991年東京芸術大学油画科卒業。1996年シングル「bonjour」リリース。現在は新アルバムにむけてレコーディングに多忙。

『巨人のドシン１』の中で流れる、トロピカルでいてメランコリックな独得の音楽や効果音が気になった人も多いはず。すべてはこの男、浅野達彦の仕業なのだ。今月はバルド島で流れる音楽のルーツをさぐってみた。

—ドシンをプレイした印象は？

浅野　うちの姉といっしょにやってます。姉はゲームはこれが初めてなんですけど、結構よろこんでやってます。

—以前ゲーム会社でアルバイトしていたそうですけど、ゲームは好きなんですか？

浅野　本当に失礼な話なんですが、ドシン以外はほとんどやったことがないです。たまにゲームセンターに自動車を運転しにいくくらいですね。

—浅野さんは大学時代は油絵を専攻していたのに、なんでミュージシャンになったのですか？

浅野　大学の時はずっと授業よりも音を作って遊んでました。絵はいやになったというか、悩んじゃうんですよね。自分の絵は何を？みたいなことで悩んじゃいまして、こうしようっていうのを見つけるのが辛かった、というか。だから飯田君とも芸術の話より、ほとんど音楽の話ばかりですね。

←『巨人のドシン１』ファンブックにも浅野さんのインタビューが収録されているぞ。定価１６００円（税別）で発売中

—ドシンの音楽はいつごろから作り始めたのですか？

浅野　ちょうど制作発表会っていうのが幕張でありまして、その数日前から作り始めたんです。そこで演奏するからって。ていうか演奏してって言われましたね（笑）。

—飯田さんからは「ゴジラの伊福部昭さんのような音楽を」というリクエストだったと聞いたのですが？

浅野　いや、それは作ったあとに「伊福部昭みたいだね」って言われたんだと思います。作る前は普段からぼくが作っているような感じでって、おまかせみたいな感じでした。だから南国風にしてとかいうこともなく、島の中で大きくなっていくとか、最後死んじゃうとか、ゲームの簡単な情報だけでしたね。

—実際の画面を見ながらっていうこともなかったんですか？

浅野　最初に緑色の地面とか黄色い人型のものが動いているのとかは見ましたが、今のものとは違うものだと思います。

—実際にあの音楽はこうして作ったんだよっていうのはありますか？

浅野　声とかはパーラムのオフィスが引越で、机だけになった時があって、その時にマイクをセッティングして自分でギャーとかアーとか言いいました（笑）。

—ゲーム音楽をやって、ここが面白かったなあとかいうことはありましたか？

浅野　任天堂スペースワールドで子供が並んで遊んでいるのを見て、ああ、こういうのなんだって思いました。家庭の中でいろんな人が聞くもんなんだなあって、この感動はなんなんだろうって（笑）。

—今回の音楽はいわゆるゲーム音楽とは少し違うという印象があるんですけど。妙に情感があるというというか。

浅野　最初に流れる曲があしたのジョーみたいだっていわれたことはあります。

—海の中で流れるばしゃばしゃっていう音も浅野さんが作ったんですか？ああいった音楽はどうやって作るんですか？

浅野　風呂のお湯にストローをいれて吹いたり、ちっちゃいマイクにゴムをかぶせて水の中で振り回したりとかしました。その音をパソコンのソフトでいじくって、いっぱい重ねて撮ったりとかして。あと、風呂に何かを叩き付けたりとか、足をザブンザブンってやったりしました。足だけでなくていろんなもの…、風呂のかき混ぜ棒とかも、突っこんだりして。

—それって浅野さんの音楽人生にとってどうですか。なんで俺こんなことやっているんだろうとか思いません（笑）。

浅野　いや、そういうアルバイトをしたことがあるんで（笑）。

—ドシンをやることになって、音に対して注意深くなったとか、町の中で気を付けたりとかあります？これ使えるとか。

浅野　家の近くの遊歩道の両脇に木がはえてまして、そこに雨が当たってる時、あっ、こりゃ使えるなって。使えるけどちょっとめんどくさいなと思っているうちにすっかり晴れてしまったとか（笑）。

—メンバーの人に協力してもらったことはあったんですか？

浅野　声は自分が最初にやったんですけど、いくら加工しても１人の声なんで、前に僕がやったような擬音やセリフ出しをパーラムの人達に手伝ってもらいました。悲鳴のようなわけのわかんないような、自分が最初はずかしかったような声を（笑）。

←お風呂の中でいろいろと工夫をこらして採ったという、水中の音を良く聞いてね

—ドシンをプレイしてみての印象をもう一度、お願いします。

浅野　１人でやりたいですね。このゲームってルールがあんまりないというか、人が見てると何をするにも恥ずかしというか、人に左右されちゃいますよね。１人だとのめりこんで、１本道つくるとか自由にできますし。

—今回の仕事が一段落して、現在、力を入れていれているものは何ですか？

浅野　今は自分のレコードを作るのに力を入れてます。曲をたくさん作らないといけないんですけど、夏か秋くらいに発売したいと思ってます。

—最後にもう１つ質問、『巨人のドシン』の新作の音楽も浅野さんが担当するんですか？

浅野　それは飯田君に聞いて下さい。もういいよっていわれるかもしれないし（笑）。

←当日はかぜぎみでお疲れのようでしたが、長時間のインタビューありがとうございました

プレゼント　浅野さんのサイン入りCDプレゼント!!

浅野さんの直筆サインが入ったオリジナルサウンドトラック「ドシンの跡を追って」をメディアファクトリーの御好意で3名の方にプレゼント。応募方法は128ページのプレゼントページを見てね。

←コラージュされた独得のジャケットが印象的だ。定価2200円で絶賛発売中!!

64DD SOFT CATALOG 64DDソフトカタログ

ようやく待望のネットワークサービスもスタート! さらには『シムシティー64』と『タレントスタジオ』が今月配布なので、バッチリ遊べるよね。

SLG ウォール街(仮)

開発/? 未定

64DDのキーラーソフトとも言われる『ウォール街』。マリーガル取締役の香山さんが自信をもって奨めるソフトだ。株や為替などの金融商品とネットをうまく利用したシミュレーションゲーム(あくまでゲーム)、ということ以外は情報はない。

SLG 現代大戦略 Ultimate War

開発/セタ 2000年春予定

人気の高いウォーシミュレーションゲームの傑作『大戦略』シリーズの最新作。ヘックスを無くし、自由度を高めたことや、独特の「OTシステム」という新しい行動システムの導入など、リアルな戦略シミュレーションが楽しめそうだ。

TAB 井出洋介の麻雀塾

開発/セタ 未定

東大出身のプロ雀士として有名な井出洋介名人監修の麻雀ゲームで、カセット版も発売されることが決定。ゲーム内容自体はほとんど変わらないようだが、64DDならではの付加価値を期待したい。価格が安いことは間違いないのだけどね。

RAC F-ZERO X エクスパンション キット (仮)

開発/任天堂 2000年4月以降

1000キロを越える高速バトルに燃えた『F-ZERO X』が64DDに登場。このソフトの最大の特徴はコースやマシンを自在に作ることができること。さらに、64版にない、新コースも用意されているぞ。バトルがオリジナルコースで復活だ。

SPT 日本プロゴルフツアー64

開発/セタ 2000年春予定

日本有数の有名コースで有名ツアープレイヤーとラウンドするという夢を実現できるこのソフト。実際の植林図や等高線データに基づいて作られたコースは臨場感抜群だ。オリジナルキャラで大会に参加して、賞金王目指して戦いぬこう。

ETC サウンドメーカー(仮)

開発/未定 未定

小室哲哉氏が制作に関わっているというこのソフト。以前発表されていた任天堂開発の『マリオアーティストシリーズ』とはまったく違うラインで制作がすすんでいるようだ。新しい情報はまだだけど、早く内容を知りたいよね。

ETC DDシーケンサー(仮)

開発/未定 未定

ランドネットDDのホームページでタイトルだけが紹介されているなぞのソフト。シーケンサーとはシンセサイザー等で使われる自動反復演奏システムのことだ。音楽作成用ソフトであろうが、いまのところ詳細は不明のままだ。

ETC 巨人のドシン解放戦線 チビッコチッコ大集合(仮)

開発/ドシン解放戦線 2000年初夏

『巨人のドシン1』シリーズの第2弾。『巨人のドシン1』のディスクと交互に差し替えながら、捕らわれの身となってしまったドシンを救出するという内容のゲーム。特に新しい情報は入ってないが、新しい『ドシン』の世界が広がりそうだ。

※画像はイメージイラストです

ETC マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

開発/任天堂 2000年4月以降

いろんなパーツを自由に組み合わせて、自分だけのオリジナル3Dモデルを作るのが『ポリゴンスタジオ』。完成した作品は鑑賞するだけじゃなくて、自由に動かすこともできるので、どうやって遊ぶかは君の創造性しだいだぞ。

ETC DT DD版(仮)

開発/ゲームスタジオ(マリーガルプロジェクト) 未定

64DDとGBの両方で開発が進行している『DT』。ゲーム自体はGBで遊ぶカードゲームであり、モバイルノベルという側面も持つようだ。64DDを接続することでさらに楽しめる仕組みが用意されているらしく、GB版がより深く楽しめるのだ。

※画面はゲームスタジオのホームページのものです

ETC デザエモンDD(仮)

開発/未定 未定

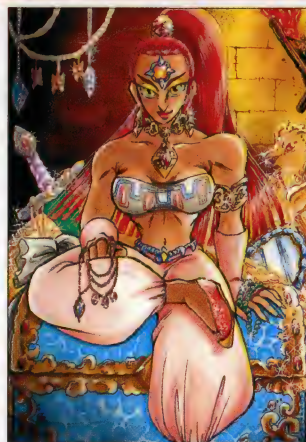
N64の『デザエモン3D』は3Dポリゴンを使った本格的なシューティングゲーム作成ゲーム。自分の作ったゲームデータを保存するのだから、保存容量の多い64DD版はこのゲームにうってつけなのだ。詳細はわかりしだいお知らせするぞ。

※画面は『デザエモン3D』のものです

春は近しといえども、まだまだ寒いです。コタツで丸くなりたいです。でも、さすがに編集部にはコタツがないので入れません。っていうか、そんなことはどうでもよいのだ。さて、ついに士官学校の卒業者がでました。これからは、今までよりも険しい士官の道のりを歩んでもらいます。おめでとう&がんばれ！

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆今月のトップバッターは、発売日が決定した「ゼル伝ムジュラ」のイラスト。いろんな仮面が楽しそうだぞ

【埼玉県／磐城沙織さん】

◆もっと出番が欲しかったキャラナンバーワンはこのナボールなんだって。わかる気がするなぁ、その気持ち

【栃木県／夢之助さん】

➡チコリータラブ！ゴールドラブの杉岡さんは、ついに士官学校を卒業です。これからもがんばって士官の道を歩んでね

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

◆「あっこさん、梨乃さんありがとうございました。これは私からのささやかな贈り物です」とのコメントです

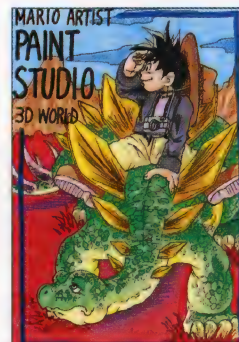
【福岡県／くらざわかずるさん】

◆先月号の付録に付いていた「ゼル伝ムジュラ」のポスターがお気に入りのようです。大事にしてね

【大阪府／はるさめまなななさん】

◆「悪魔城ドラキュラ外伝」のラインハルトを描いてくれました。リアルタッチのイラストがいい感じです

【大阪府／姫松さん】

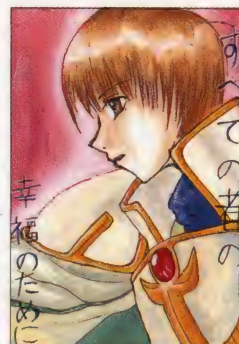
◆「親衛隊のみんなは、「ドシン」よりも「ペイントスタジオ」にはまっていそう」だって。どうなのかな？

【大阪府／藤原克人さん】

⬆ピカチュウを連れたサトシと、ヒノアラシを連れたゴールド。それにホーホーとチコリータ

【東京都／らいちゅさん】

◆みんなの熱い要望が伝わって、ついに先月発表された「バイオゼロ」。主人公のレベッカのイラストだね

【和歌山県／真咲ねむさん】

◆「FEトラキア」のリーフだね。この幸福って、きっと「しあわせ」と読むんだろうねぇ

【茨城県／上枝逸美さん】

◆上の方でデクナッツに襲われている方々がいい感じ。でも、ガシャポンでデクナッツが出た時はがっかりした…

【埼玉県／けいこさん】

今月のお題『怒り』

◎次回のお題は『○○らしさ』。次々回のお題は『春』。

【長野県／からさん】

➡「ポケモン金・銀」に登場するライバル。自分は強いハズなのに、どうしてもゴールドに勝てない、自分への怒り？

【千葉県／高坂裕子さん】

➡「FE」には、いろんな怒りや悲しみがつまってるよね。高坂さんは、このシーンでの怒りを表現してみたかったんだろうね

【千葉県／犬飼鈴助さん】

➡勝者の裏には必ず敗者がいるもんだ。それがたまたまルイージだったりすると、なぜかやっぱり…とか思っちゃったりして。なんででしょう？

【愛知県／風間とうかさん】

➡「FE」のなかでも怒りスキルがある「怒ると恐い親子」。笑ってるうちはいいんだろうけど…

【山口県／TOM改め聖海覇斗夢さん】

➡先月号の毎月新聞で紹介した雑誌や、某テレビ番組を見て怒りを覚えた人が多いみたい。そうだよねぇ

【東京都／きゃさりんさん】

➡「怒り」というお題で、即これだ！って「FE」を思い浮かべた人も多いみたいだね

【滋賀県／山口美紗都さん】

➡仲間をやられた怒りのニワトリと、それを迎えうつリンクだそうです。シリアスタッチの割に内容がコミカルだ

【岐阜県／杉村かかしさん】

➡怒りと言うよりも、なんだかただの子どものケンカです。でもまぁ、怒ってるんでしょうねぇ

【大阪府／いわし利佳さん】

➡割とギャラドスネタは少なかったなぁ。でも、まさかこうくるとは思わなんだ。裏をかかれたのう

【?県／葉書の裏に名前書いてね】

➡無表情で怒るのって恐いよね。でもこのイラストで一番いいのはピカチュウです。なんかかわいい

【広島県／空葉斗暁さん】

➡このネタも結構ありました。ゴメンね。全部分掲載したいけど、それだと10ページでも足りないかも…

イラストファンレター

⬆マリオのイラストを描いて欲しいというリクエストだね
【青森県／ルイージ・ユカさん】

⬆2人のイラストには不思議なパワーがあるそうです
【東京都／cyucyuさん】

⬆12月についに64をゲットしたんだって。たくさん遊ぼうぜ
【徳島県／オーキドけんじさん】

イラスト10歳未満

⬆おおきく口をあけているヌオーがかわいいよね。あくびかな？
【広島県／大住まゆさん・7才】

⬆ワニノコ、アリゲイツ、オーダイルの進化を描いてくれました
【北海道／西谷奈緒美さん・9才】

⬆仲が良さそうなイラストだね。北海道はさむいでしょ？
【北海道／たけのうちげんきさん・5才】

イラストの高層雑居ビル

◆コテデテ大王から悪のオーラが感じられてなりません」とのコメント。入魂の作品だけにそんな感じもするよね【岩手県／陸奥老児さん】

◆「FE」で、アゼルの次に好きなセリスとユリアを描いてくれたとか。「アゼルファン求む！」だって【大阪府／朧月十夜さん】

◆りょうさんのパーティはこのメンバーなんだって。うずまきじまをながめるの図だそうです【神奈川県／りょうさん】

◆「オウガバトル」シリーズのフェアリーを描いてくれました。かわいくって大好きなんだそうです【栃木県／初志若葉さん】

◆ケンジが大好きという白雪さん。「ケンジ・フォーエバー!!!（泣）」とのコメントです【滋賀県／白雪月花さん】

◆「マザー2」のムーンサイドの町。あの狂った町の感じがよくでてます。なんかすっげー恐いとこなんだよね【山形県／FALCONさん】

◆「ぷよぷよ～ん」からアルルとカーくん。カーくんのおきまり文句「ぐぅ！」がかわいいね【山形県／そぎふたみおかさん】

◆ロケット団！じゃなくてルト姫のRです。それにしても、なんかちょっとえっちぃような。いやいや、失礼しました【兵庫県／鷹沢あるなさん】

◆いよいよです。あと2カ月です。これからもどんどん「ゼル伝ムジュラ」のイラストが増えることでしょう【秋田県／プチ仮面さん】

◆「中華スマブラ飯店」というイラストです。肉まんのかわりに変なヤツらがいねむりぶっこいてるぞ【東京都／ベトナム定食通信改め助六さん】

◆厚底ブーツで転んで骨折してしまったそうです。ついに親衛隊からもそんな人が…【栃木県／緑川なつめさん】

◆手頃でカンタン、どこでもできるってことで「ゼルダGB」が好きだとか【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆マロンとエポナに、イラストで一足早い春をプレゼントしてみたそうです【埼玉県／松本郁子さん】

◆カードボンのレアカード…。俺も持ってないんだよね。ほしいなぁ【愛知県／めっきーさん】

◆早く画面が見てみたいよね。どんな感じになるんだろうね【秋田県／高峰るいかさん】

◆先月号の大増版の親衛隊がよかったそうです。そのうちまたやるね【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆ネイティオは一番好きなポケモンなんだって。この何とも言えない感じがいいよね【京都府／藤村ミカさん】

◆[http://home9.highway.ne.jp/koko/]で空太さんのホームページだ【埼玉県／空太さん】

◆今イチオシのゲームが「カスタムロボ」だとか。マモル&ゆりえちゃん【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆ピーチがバレンタインのチョコを作ってるところだね。誰かにチョコあげた？【鹿児島県／端綺椎風さん】

◆「オウガ64」のシィン・コクトーとコカトリスペア。大空部隊だね【宮城県／青賀さん】

◆なんかようわからんけど楽しいイラストだぞ。ブーらしさが満点だ【神奈川県／水野原なつめさん】

◆ダルニア兄貴だけを描こうと思ったところが、絵にならんのでリンクも追加！【岡山県／まあめいどさん】

◆ある日の風景ということで描いてくれました。ほのぼのとしてるよね【東京都／さかざき咲羅さん】

◆新年のしめ切りに間に合わなかったけど、サリアの着物姿です【宮城県／爽樹さん】

◆相変わらず大人気の「スマブラ」。ファルコンのヘルメットなしバージョンだ【宮城県／ラ☆ラ☆ラ☆ジェントルマン】

◆ひさびさの山村さんの「ポケモン」以外のイラストだ。リクエストの返事だね【奈良県／山村彩世理さん】

◆『オウガ64』で気の強いレイアが、マグナスの部隊に配属されたシーン【千葉県／ほげたらぽんさん】

◆ハガネールって見た感じからして強そうだよね。しかもでっかいし【滋賀県／チェスナッツさん】

◆悲しい運命の持ち主「オウガ64」のマーリ。せつなさがでてるよね【千葉県／かさい野枝実さん】

◆「FE」のブリザード使いアスベル。青い色調が特徴的だよね【大阪府／NO.Qさん】

◆兄ラインハルトのことを想う「FE」のオルエンのイラスト【静岡県／璃野りぐらさん】

◆イラストのタイトルは「怒るモンスターじいさん」もしかしてお題？【愛知県／Sevenちょんさん】

◆ピチューってピカチュウより人気？と思ったけど、やっぱピカチュウか？【広島県／ぷりゅさん】

4コマの長屋

【京都府／ていーえぬさん】

↑「テリーとドリー」調で読んで下さい、だって。っていうか2人とも目が逝っちゃってます。なによりも最後のコマのマリオのセリフがイカす

【東京都／奥内あまんさん】

↑いちど「はっぱなめくじ」だと思うと、そのように見えてしまいます。そうです。はっぱなめくじに違いありません。みんなもそう呼ぼう！（マジ!?）

【栃木県／夢之助さん】

◆かっこを付けているときの失敗ほど笑えるモノはありません。俺も昔、ビシっと決めていたハズなのに、チャックが開いていたのに気づいた時ほど、恥ずかしい思いをしたことはないです。シークもそんな気持ちでしょう

【千葉県／丸男さん】

◆チョコの大きさは愛のバロメーターである、とギリシャ時代の哲学者が言いました（ウソ）。ピーチの愛情がこもったチョコはもらえたのに…。きっとマリオはこの後で悩むことでしょう。そのころルイージは…、とか思うかもね

キレてるかたたち

◆アチチといえばひろみ郷。ひろみ郷といえば松田聖子。紅白らしさがよく出ているイラストだ！

【愛知県／サルムント雁さん】

◆お手軽カンタンレンジでチン。鼻の下に特徴があるタイラントを如実に写生！お肌すべすべ

【東京都／にっしんさん】

◆あんまり出しすぎていると、先生に怒られます。ただし、短すぎてもいけません。ほどほどにね　かゆ、うま

【北海道／ぺちょんさん】

お詫び

3月号の「4コマの長屋」で掲載した山梨県／スポンジボブさんの作品は、エニックス刊「4コママンガ劇場3 スーパーマリオ」の中井一輝先生の作品の盗作であることが読者の皆さんの投稿により判明いたしました。中井先生、ならびに関係者の方、読者のみなさんにお詫びを申し上げます。今後は、そのような事がないように対処すると共に、皆さんの良識ある投稿をお願いいたします。

今月の階級特進者

士官学校卒業
滋賀県／杉岡ヒロユキさん
福岡県／くらざわかずるさん

士官学校卒業検定中
奈良県／山村彩世理さん
岡山県／まあめいどさん
大阪府／N0.Qさん
北海道／ぺちょんさん

士官学校4年進級
大阪府／藤原克人さん
愛知県／サルメンカンジャさん

士官学校1年入学
愛知県／蒼月ひかるさん
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／サルムント雁さん

士官学校入学候補
埼玉県／松本郁子さん

特務曹長昇格
埼玉県／磐城沙織さん
千葉県／丸男さん

特務曹長昇格候補
長野県／からさん
宮城県／青賀さん

曹長昇格
滋賀県／山口美紗都さん

曹長昇格候補
岐阜県／杉村かかしさん

軍曹昇格
愛知県／風間とうかさん

軍曹昇格候補
東京都／らいちゅさん
兵庫県／鷹沢あるなさん

伍長昇格
大阪府／はるさめまななさん
埼玉県／けいこさん
山形県／FALCONさん
秋田県／高峰るいかさん
愛知県／めっきーさん
宮城県／爽樹さん
栃木県／夢之助さん

上等兵昇格
和歌山県／真咲ねむさん
宮城県／ラ☆ジェンさん

上等兵昇格候補
大阪府／姫松さん
山口県／TOM改め聖海覇斗夢さん
大阪府／いわし利佳さん

1等兵昇格
京都府／藤村ミカさん
愛知県／Sevenちょんさん

1等兵昇格候補
岩手県／陸奥老児さん
東京都／さかざき咲羅さん
京都府／ていーえぬさん

2等兵昇格
茨城県／上枝逸美さん
千葉県／犬飼鈴助さん
栃木県／緑川なつめさん

2等兵昇格候補
千葉県／高坂裕子さん
滋賀県／白雪月花さん
大阪府／朧月十夜さん
東京都／ベトナム定食通信改め助六さん

正隊員昇格
栃木県／初志若葉さん
東京都／きゃさりんさん
鹿児島県／端綺椎風さん
埼玉県／空太さん
静岡県／璃野りぐらさん
千葉県／かさい野枝実さん
東京都／奥内あまんさん

準隊員入隊
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『バイオハザード2』『ドンキーコング64』『カスタムロボ』など情報満載！

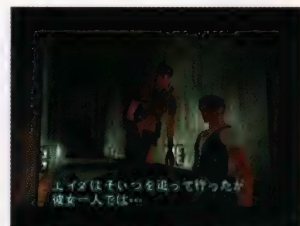
N64

バイオハザード2

カプコン／公式情報

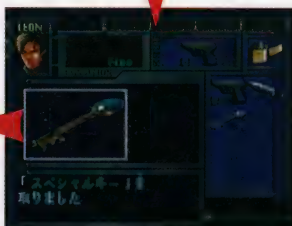
大夢 レオンとクレアのコスチュームチェンジ

まず、ゲームが始まったら、アイテムをいっさい拾わずに(ファイルは除く)警察署に行こう。すると、警察署正面玄関の階段を下りた通路にゾンビと化したブラッドがいる。そのブラッドを倒して、死体を調べると「スペシャルキー」が手に入る。そして、警察署1F西側の写真暗室がある部屋のロッカーでそのキーを使うと、服装をチェンジすることができるぞ。レオンは2種類の服があり、クレアは服と銃（コルトS.A.S.)が手に入る。何度でも好きなように着替えることができるぞ。

↑これはそれぞれオリジナルの服装。見慣れたいつもの風景だね

↑表シナリオでレオンが着替えをしていると、裏プレイ時にはこんなデモが…

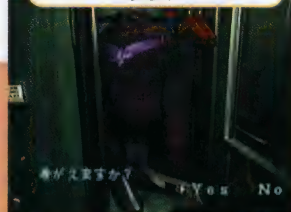
↑何も取らずに警察署までたどり着けば、ゾンビと化したブラッドがいる

↑通常のゾンビより体力のあるブラッドを倒すとスペシャルキーが手に入る

↑1F西側の写真暗室がある部屋のロッカーを開けることができるようになるのだ

↑「スペシャルキー」は、調べた後では「ロッカーのカギ」と表示される

レオン

↑悪人風と、スターズの制服バージョンの2種類。悪人風だと、銃の連射速度が上がる

クレア

↑紫色のコスチューム。ハンドガンのコルトは6発しか装填できないが、速射が可能

N64 中夢

バイオハザード2

カプコン／公式情報

隠し武器の出現条件

とある条件をみたしてゲームをクリアすると、隠し武器を入手することができる。隠し武器は、どれも弾数無限で、魅力タップリの強力な武器。プレイ中に使用するとランクが下がってしまうけど、それでもあえて使いたくなるものばかりだ。出現条件は右の表を見てくれ。

◆SかAランクでクリアしなければ手に入れることができない

◆条件を満たせば、同時にいくつかの武器が手にはいることも

◆クリアデータでゲームを始めると、アイテムボックスに武器が

◆これは強力なガトリングガン。攻撃前にスキが大きいのが難点だ

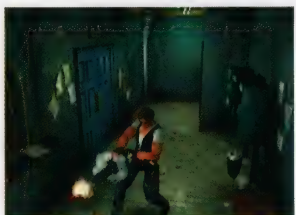
隠し武器出現条件

●マシンガン
緊急スプレーを使わずに裏プレイをSかAランクでクリア

●ガトリングガン
セーブせずに、裏プレイをSかAランクでクリア

●ロケットランチャー
2時間30分00秒以内に表か裏をSかAランクでクリア

◆どんな敵でも、1発で沈めることができる強力な武器。これがあれば万事OK

◆タイラント改もなんのその。たった1発でご臨終です。気持ちいいのなんのって

◆なんかこのコスチュームでガトリングをぶっ放すと、ちょっとアブナイ人みたいです

◆ゾンビの群も、これさえあれば怖くない。弾丸の雨を降らせることができるのだ

N64 中夢

ドンキーコング64

徳島県／モリーブさん

せっけいず完成！

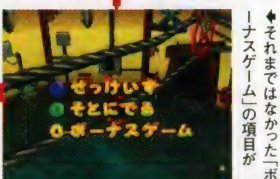
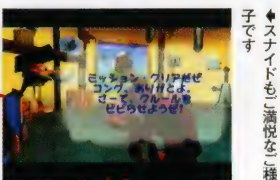
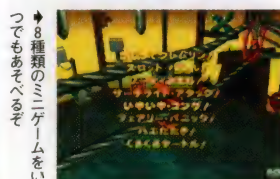
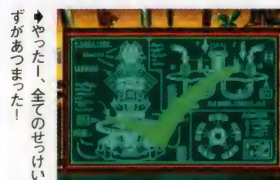
ボディーガードを倒すと手に入るせっけいず。これをスナイドの所に持っていくとゴールデンバナナをくれるよね。このせっけいずを全て集めてスナイドに渡そう。すると、スナイドの所に行くだけで、8種類のミニゲームを遊ぶことができるんだ。何度でもチャレンジできるので、好きなゲームを遊び倒そう。でも、クリアしたからと言ってごほうびがもらえるワケじゃないけどね。

◆やった！ 全てのせっけいずがあつまった！

◆スナイドもご満悦な様子です

◆8種類のミニゲームをいつでもあそべるぞ

◆それまではなかった「ボーナスゲーム」の項目が

N64 中夢

ドンキーコング64

東京都／ももさん

201本目のゴールデンバナナ

ゲーム中でバナナフェアリーの写真を撮ると、撮った数に応じてミステリーモードが楽しめる。バナナフェアリーは、全部で20匹いて、全員助けると、201本目のゴールデンバナナがもらえ、ロングバージョンのエンディングが！

ミステリーの内容

●DKシアター（2匹）------今までに見たムービーが見られる。
●DKボーナス（6匹）------ランビに変身したことがあればランビアリーナが、エンガードに変身したことがあればエンガードアリーナが、N64コインとレアコインを持っていれば、『ドンキーコング』と『ジェットパック』をそれぞれ遊ぶことができる。
●ボスキャラ（10匹）------今までに戦ったことのあるボスキャラとの戦闘を楽しめる。
●クラッシャ（15匹）------オンにすると、バトルモードでクラッシャを使うことができる。
●チート（20匹）------オンを選ぶとダンヤクや楽器の使用回数が無限になる。

◆20匹助けたらバナナフェアリーの島に行こう

◆レアマークのゴールデンバナナがもらえるぞ

はみテクの殿堂 先月号の「カスタムロボ」の「ロボキューブ高速回転」で、キャノポットからの発射時にBボタンを押すと高速回転し、起きあがりが早いと記載しましたが、起きあがりの時間は短縮されません。ごめんなさい。

N64 中夢

バイオハザード2　カプコン／公式情報

隠しファイル「フィルムD」

『バイオ 2』には、普通にプレイしていたのでは決して手に入れることができない隠しファイルがあるのだ！まず、警察署2F西側のS.T.R.S.オフィスに行こう。そして、隊長のウェスカーの机を50回調べてみよう。すると、フィルムが手に入る。そのフィルムを写真暗室で現像すると、N64で発売が予定されている『バイオハザード 0』(仮)の主人公である、レベッカ・チェンバースの写真が手に入るのだ。

➡隊長ウェスカーの机をしつこく50回調べる

➡すると、現像されていないフィルムが手に入る

➡1F西側の写真暗室で現像してみよう

➡すると、レベッカの写真が手にはいるのだ！

N64 中夢

バイオハザード2　カプコン／公式情報

ランダムモード出現条件

弾丸や回復アイテムの置いてある位置が、プレイするたびにランダムに変化する「ランダムモード」。そのモードの出現方法を教えよう。方法は至って単純で、レオンでもクレアでもいいので、表・裏それぞれのシナリオを１度クリアするだけ。新しくゲームを始めるときに「オリジナル」か「ランダム」かの選択ができるので、「ランダム」を選べばよい。これだけで、結構新鮮にプレイすることができるぞ。

➡とにかく1度クリアしよう。そうすれば…

➡ランダムモードが選択できるようになる

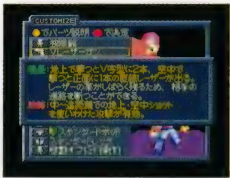
➡ここには緊急スプレーがあったはずだが…

➡なんとこんな所にレッドハーブが！

N64 中夢

カスタムロボ　長野県／カモメさん

知ってるとお得な技

どのモードでもいいのでゲームを始めよう。そして、空中と地上で攻撃のパターンが違う武器（レイフォースガンやVレーザーなど）を装備しよう。その武器を使い、ジャンプをしていない状態で攻撃するときにAとRを同時に押してみよう。すると、地上にいながらにして、通常では空中でしかできないはずの攻撃ができるのだ。この技を使えば、フェイント攻撃になるだけでなく、戦略のバリエーションを増やすことができるぞ。

➡空中と地上とで攻撃パターンの違う武器を装備

➡通常だとV字に発射されるVレーザーガンだが…

➡空中で発射した時と同じように直線のレーザーに

➡レイフォースガン装備時などもかなり役に立つ

N64 いねむり

バイオハザード2　岐阜県／ウッカリキャットさん

ショットガンの弾痕が画面に！

ハンドガンやショットガンで画面に向けて攻撃すると、画面に弾痕が表示されるぞ。ただし、弾痕が残らない武器があったり、画面の一定のポイントにヒットしなければ成功しないので、ショットガンがオススメだ。

➡画面に対して水平に攻撃できる場所で試してみよう

N64 いねむり

バイオハザード2　東京都／たまやさん

ラクーン警察署にジョジョが？

マービンからブルーカードキーをもらうときのデモをよく見ると、マービンの後ろに「JOJO」と書かれたロッカーがあるぞ。『ジョジョの奇妙な冒険』のゲームを作っているカプコンだけにシャレなのかな？

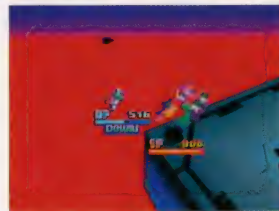
➡確かに「JOJO」と見えるけど、もしかしたら違うかもよ？

N64 いねむり　カスタムロボ　大阪府／アフロさん
ホーネットガンで大ダメージ

まず、カスタマイズでホーネットガンを装備する。そして、相手に密着するようにしてホーネットガンを発射しよう。すると、200以上の大ダメージを負わせることができるぞ。こんな使い方があったんだね。

↑1回の攻撃で280ものダメージを与えた！こうして攻撃するのは難しいけどね

N64 おねしょ　カスタムロボ　栃木県／石川治樹さん
コロッセウムから落下する

普通はコロッセウムから落ちる事はないよね。でもフリーバトルで、ベル対レイ（orソルorデイム）にして、コロッセウムの四隅から、ベルが外側にたっている相手にタックルすると場外に落ちるんだ。

↑どのステージでもこの技はできるぞ。相手が外側に移動中だとやりやすい

N64 おねしょ　ドンキーコング64　北海道／ティムさん
こんなところにドルフィンが！

DKアイランドのドンキーの家に行こう。そして壁に掛かっている絵をよく見ると…、なんとドルフィンの絵が掛けてあるではないか！ってことは、次回のドンキーは、ドルフィンで…というのは深読みかな？

↑壁に輝くドルフィンの絵。ドンキーってイルカ愛好家なの？なワケないよね

N64 おねしょ　PDウルトラマンバトルコレクション64　高知県／裏宗孝行さん
ボタン連打でゲージ回復

キャラクターが敵と出会って戦闘になったら、Cボタンを連打してみよう。するとスタミナゲージが早く溜まって、攻撃できるようになるんだ。一生懸命連打すれば、敵が1回攻撃する間に2回攻撃することができるぞ。

↑Cボタンは全部連打した方が早く溜まるのだ。がんばって連打しよう

64DD いねむり　マリオアーティスト ペイントメーカー　神奈川県／本橋茂矩さん
スタンプの拡大縮小

どれでもいいので、スタンプを1つ選んでみよう。そして、コントローラならBボタン、マウスなら左ボタンを押しながら3Dスティックまたはマウスを動かしてみよう。すると自由に拡大縮小ができるぞ。

↑縦方向と横方向にそれぞれ拡大縮小ができる。スタンプの種類はどれでもOKだ

64DD おねしょ　64DD本体　長野県／しのさん
マリオのパフォーマンス

64DDを本体にセットして、ディスクやカセットを差していない状態で電源を入れてみよう。すると、Nキューブの他にマリオが登場するぞ。ほうっておくと、マリオがいろんな事をしてくれるんだ。けっこう楽しいかも。

↑64DD本体を持ってる人ならもう知ってるよね？知らない人は試してみてね

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK　Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶阪神のドシン 1
❷隠しモニュメント発見！
まず人の見ていないところでヘイト阪神になり、多くの人が見ている目の前でラブ阪神になろう。すると、人間達からたくさんのタコ焼きがもらえるぞ。さらに、マイクに向かって「野村」と叫ぶと、隠しモニュメント「六甲」が！
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
飯田 和梅（35） P.Nヘンポ
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

「バイオレンスキラー」の超素晴らしいコードをこっそりと教えちゃいます。『SEEDSOFEVIL』です。どんなことになるか試してみよう！（福岡県／ピアッタさん他）

2000年という年号になじんだ感のある今日この頃。新作数こそ他ハードに比べれば少ないものの、本当に良質の作品を届けてくれるN64に今後もまだまだ期待しよう！じゃ、今月もN64新作情報をダイジェストでお送りするよ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC	その他
PUZ	パズル	GBP	64GBパック対応

「つりコン64」対応ソフトが2タイトル追加!

MOTHER3 豚王の最期
RPG

任天堂 2000年5月

20世紀最後のお楽しみとして待っているこのソフト。もーやいやい言うのはやめましょう。姿勢を正してじっくりと待ちましょう。今のところ紹介されているのはフリント一家だけだけど、他の家族も登場したりするのかな？

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG

任天堂 2000年予定

今回は前作以上にアクション要素が強いらしいことが判明。本誌のスペックも見てみて。アクションRPGになっているよね。おなじみのマリオが飛んだりはねたりするのが久々に楽しめそうだよ。もちろんRPGの冒険要素も満載なんだ。

不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来!シレン城!～
RPG

チュンソフト／任天堂 2000年春

ついに画面写真が公開されて、正式の発表という形になった『不思議のダンジョン』シリーズ最新作。今回は、SFC、GBでおなじみの「シレン」が子どものころのお話だ。「お城を建てる」という新システムが楽しそうだぞ。

星のカービィ64
ACT

任天堂 2000年3月24日

1人用のストーリーモードに加えて、3つのミニゲームがあることがわかったぞ。しかもミニゲームは4人同時対戦が可能になったんだ。みんなの好きなキャラクターを操作して簡単手軽に楽しむことができそうだよ。みんなで遊ぼう。

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂 未定

リスのコンカーが大活躍するアクションゲーム。コンカーの感情をゲームで表現するために、表情を豊かにすることにこだわって作られている。かわいいキャラクターとファンシーな世界観が特徴だ。でも、今月も新情報は届いていない。

※画面はGBの海外版です

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ACT

任天堂 2000年4月27日

『時のオカリナ』から1年半。発売日がめでたく4月27日に決定したのだ！前作と同じシステムを使っているのに「全く新しい作品だ」と海外の開発関係者には絶賛されたらしいぞ。お面を使い分ける新生リンクに会えるのはもーすぐだ。

ガントレット レジェンド
ACT

エポック社 2000年3月予定

4人同時プレイが可能なアクションRPG。まさにN64のためにあるようなゲームだよね。隠しキャラやヒミツの要素もたくさんあるから、1人でもしっかり楽しめるのだ。すでに発売中のアメリカでは、大ヒットを飛ばした期待の1本だぞ。

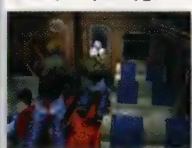
ちゃんばらファイター
格闘ACT

ボトムアップ 2000年3月

今月はコレといって新情報はなし。うーむ、いったいどうなってるんでしょ？あやつり人形で対戦格闘、っていう新機軸が期待のゲームなんだけど……。ほのぼのした雰囲気のゲームもここらでやりたいし、求む！最新情報！

バイオハザード0(仮)
ADV

カプコン 未定

いままで発売されている『バイオ』シリーズのなかでも、もっとも古いストーリーが展開する「0（ゼロ）」。N64だけで楽しめる完全オリジナル作品で、主人公は『バイオハザード』の生き残り、レベッカ・チェンバースだ。

※画面は開発中のものです

スーパーブラックバス64

SLG

スターフィッシュ　2000年夏

発売日が夏に延期されちゃったけど、夏は釣りのシーズンなので、逆にちょうどいいかも。このゲームは、バスの習性をよく理解して、バスが潜んでいそうなポイントを狙うのがコツだ。「つりコン」を使えばいっそうリアルに楽しめる!

64ウォーズ

SLG GBP

ハドソン　未定

♪64ウォーズはまーだかーと歌いながら表をランニングしたくなっちゃうぐらい情報が出てこないシミュレーションウォーゲーム。現実に戦争が起きてもらっては困るんだけど、こういうリアルなゲームなら早く遊んでみたいよね。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム　未定

垂直上昇やホバリングができるハリアー型戦闘機を操縦するフライトシミュレーター。『パイロットウィングス64』を制作した、パラダイム社が開発にあたっている。冬頃には発表されるだろうと予想していたのだが…。詳細は不明。

※画面は「ハリアー2001」です

パネルでポン64(仮)

PUZ

任天堂　未定

一度はじめるとやみつきになる名作パズルゲーム。新情報が全くなく、やきもきしてたけど「早く出して!」という日本の『パネポン』ファンからのプレッシャーの中、実はアメリカ任天堂の敷地内でコツコツと作られているのでご安心を。

※画面はSFC版です

忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー

PUZ

カルチャーブレーン　2000年4月予定

アニメや絵本で人気のある「忍たま」キャラの絵合わせパズル。友達と対戦したり、タイムアタックに挑戦したり、深く長く楽しめる作品に仕上がりそうだ。でも、残念ながら発売日がずれこみ、今年の桜の花も散る頃以降になりそう。

パーフェクトダーク(仮)

SHT GBP

任天堂　2000年

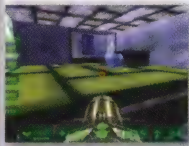
『ゴールデンアイ』のシステムを利用したプレイヤー視点のシューティングとして注目を集めているタイトル。海外での発売は4月頃のようなので、日本ではその後に発売されそうだ。しばらくすれば新情報も届くかも。要注目!

※画面は海外版です

大刀～ダイカタナ～

SHT

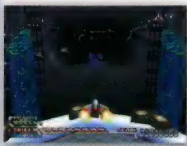
ケムコ　2000年3月

近未来日本、古代ギリシャ、中世ノルウェー、そして現代のアメリカと4つの時空を越えて駆けめぐる最新鋭3Dシューティングゲーム。ゲーム的にはほぼ完成しているので、おそらく今は、日本語版へのカスタマイズ中でしょうか?

※画面は海外版です

VIEW POINT 2064

SHT

サミー　2000年春

発売されるのか、延期になるのか新しい情報はその後まだ届かない。N64新作では数少ないシューティングゲームだけに、発売を楽しみにしている人も多いと思うのだが…。2000年春発売ならそろそろ正式な情報が入ってくるだろう。

糸井重里のバス釣りNO.1 決定版!

SPT

任天堂　2000年3月31日

なんとこのバス釣りも含めてこの春に登場する64の釣りゲームは4本!! その先陣をきって、3月31日に発売が決定したこのソフト。春休み真っ盛りなので、友達とアウトドアで釣りを楽しんだら、インドアではこのソフトで遊ぼう。

バスラッシュ

NEW　SPT

ビスコ　2000年春

河口湖や霞ヶ浦など、実在する湖でブラックバスを釣り上げようという、リアルさにこだわった釣りゲームだ。ゲームの中で使えるワームも「エコギア」シリーズとして、実際に売られているものだぞ。詳しくは109ページを見てね。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　未定

初代ファミコン版から固定ファンの多いシリーズ作品。往年の野球マンガを思わせる、何でもアリのルール設定が楽しい「ウルトラモード」がウリ。64版の発表以降、何の音沙汰もないので、他ハード(何かは不明)で出るかも…。

※画面はSFC版です

実況パワフルプロ野球2000

SPT GBP

コナミ　2000年3月23日

2000年のミレニアムプロ野球を一足お先に体験できるのがこのソフト。今年の開幕オーダーをにらんだ選手設定の細かさはさすがピカイチ。CPUの思考もかなり細かく設定できるようになり、実戦さながらのペナントが楽しめるぞ。

はみだしワン 京都で生まれた「パネポン」。今はアメリカで開発中だけど、キャラクターのイメージイラストはすでにできている。前作のファンタスティックなイメージはそのままで、いいカンジだ

はみだしクン
海外では発売中のディズニー映画「ターザン」のN64版ソフトが、非常に高い評価をうけている。日本でも同映画は全国東宝洋画系で大ヒット上映中だし、日本版も出て出てほしいぞ。

NEW 井出洋介の麻雀塾 (TAB)
セタ | 2000年4月21日予定

急遽ロムカセットでも発売が決定! DD版との違いは「入門モード」が省略されただけで、その他は同じだ。対局キャラとして井出名人が登場するけど、本人の打ち筋がゲーム上で完全再現されているので、名人との疑似対局ができるぞ。

エキサイトバイク64(仮) (RAC)
任天堂 | 2000年

こー2000年のね、景気づけにバイクでさ、ガーッと走ってみたいですわね。しかも自分で変なコースをデザインして、それを友達にプレイさせてみたりしてね。こーおもしろいわけですよ。とりあえず、早く発売してほしいですな。

スリッ駆ラジッ駆 (RAC)
任天堂 | 未定

えー、確かに。昨年末に編集部にサンプルロムが届いているのを見ました。それで遊んでいるのも見ました。イメージイラストも取り説のコピーも送られてきていました。ウソではないです。ただ、なぜ出ないかは、あっしにも……。

トップギア・ハイパーバイク (RAC)
ケムコ | 2000年3月17日

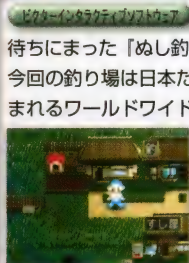
オンロード・オフロードの両方をモンスターバイクで駆けるレースゲーム。今回発売日がめでたく確定!メモリー拡張パックを使ったコースエディット機能も充実しているので、息の長いゲームになりそう。楽しみにして待っていよう!

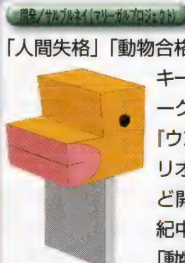
WIPE OUT64 (RAC)
ココナッツジャパンエンタテイメント | 未定

先日他機種で『WIP3OUT(ワイプアウト3)』が発売されたけど、この64版は『1』と『2』がミックスされた内容。古い印象を受けるものの、圧倒的なスピード感で繰り広げられる4人対戦は、他機種版にはない大きな特徴なのだ。

レブ・リミット (RAC)
開発/セタ | 未定

64ドリーム創刊号から、なが~いお付き合いの『レブ・リミット』。創刊準備号からの『MOTHER3』に次ぐ長さだ。今月も新着情報はないけど、お蔵入りする気配も全くない。今年中には何とか遊んでみたいけど、果たしてどうなるか!?

NEW ぬし釣り64 ~潮風にのって~ (ETC / GBP)
ビクターインタラクティブソフトウェア | 2000年5月26日予定

待ちにまった『ぬし釣り』の最新作の登場だ。今回の釣り場は日本だけじゃない!海外も含まれるワールドワイドなビッグスケールなのだ。南国ではトローリングにもチャレンジできるぞ。憧れのバショウカジキが俺をよんでるぜー!!

動物番長(仮) (ETC)
開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定

「人間失格」「動物合格」「恋愛SLG」(!?)がキーワード。『ジャングルパーク』制作の松本弦人氏と『ウンジャマラミー』のシナリオ担当の伊藤ガビン氏など開発陣も豪華だ。20世紀中に、とっても気になる「動物番長」に会いたいよね。

※画面はイメージイラストです

次の大作ソフトの本誌特製テレカは?

最初は読者プレゼントだけだった本誌特製テレカ。で、あまりにも希望者が多いため、欲しい人には手に入るシステムにしたのが『時のオカリナ』以降だ。どれも本誌読者だけが入手可能な限定品だよ。今後もみんなが欲しいと思うような、かっこいい特製テレカを作っていきたいな。

⬆やっぱり次に作るのは『ムジュラの仮面』かな!?

超プレミア!64ドリーム特製テレカの歩み

マニアの間では販売価格(切手代)の何倍もの価格がついている「お宝(?)」、ロクドリ特製の限定品テレカ(現在は入手不可)を一挙公開しよう。君は何枚持ってる?

1997年11月~98年1月号
●抽選で毎月各10名様にプレゼント

⬆第1弾は本誌創刊1周年記念。任天堂人気キャラが勢揃いだ

1999年1月~3月号別冊
●25名様プレゼント&全員プレゼント

⬆待ちに待った『ゼルダ』発売記念。リンク様かっこいい~

1999年7月号
●全員プレゼント

⬆『ポケスタ2』発売記念。ピカチュウカラーがいい感じでしょ

1999年9月号
●全員プレゼント

⬆『トラキア776』発売記念。FEファンにはたまらない逸品!

1999年10月号
●全員プレゼント

⬆大好評に付きアンコール!宮本茂サイン入り『ゼルダ』だ

2000年2月号
●全員プレゼント

⬆世界中で大ヒット中の『DK64』。ドンキーもウホウホだ

任天堂ゲーム情報誌 64ドリームが贈る
応募者全員プレゼント企画

星のカービィ64 マウスパッド

NINTENDO64ソフト『星のカービィ64』(3月24日発売予定)の登場を記念して、カービィのマウスパッドの全員プレゼントを実施します。サイズはジャスト20cmの使いやすい大きさ。おひとり何枚でも申し込めるので、ふるってご応募ください!

壁に貼ればかわいいインテリアに!

お店に売っていないレアな逸品だ!

あて先

↓切り取って応募用封筒に貼るのだ

↑必ず記入してください

応募券

↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

応募の方法

① マウスパッド1枚を申し込む場合は、1000円分の未使用切手を用意しよう(マウスパッド制作費および送料)。
② 右下の応募券を切り取り、住所・お名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③ 80円切手を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、右記のあて先まで送るのだ(あて先を封筒に直接貼ってもOK)。

応募の注意

●1人何枚でもご応募できます。ただし、あて先に希望枚数を明記し、代金も枚数分の切手をお入れください。
例)3枚のマウスパッドを申し込まれる場合
……3000円分の切手
また、応募券も必ず同封してください(コピー不可)。

●切手が多めに入っていても差額は返却できません。また、1000円に満たない場合は応募を無効とします。
●発送は4月下旬を予定しています。

ザ・ロクヨン ドリーム 読者プレゼント

みんな『ポケモン金・銀』で遊んでる。もう終わってしまった人もいるだろうけど、何度でも遊べるソフトだから、ちゃんと整理しておきたいよね。そこで、今月から4号連続で信誠さんからいただいたGB用キャリーバッグやファイルをドーンとプレゼント!! これで持ち運びが便利になるね。

64ドリーム

1 1名 NINTENDO64

新色も登場して、最近売れ行き好調のN64

2 1名 NINTENDO64 ミッドナイトブルー64

こちらは、トイザらス限定のミッドナイトブルーだ

3 2名 カスタムロボプラモ(レイカスタム)

ホビーフェア限定のカスタムロボのプラモだ

4 1名 ゲームボーイカラー

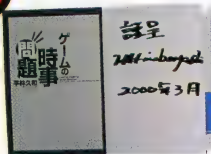
超人気で品切れ中のGBカラー

メディアファクトリー

5 3名 『巨人のドシン1』サウンドトラック

作曲した浅野さんのサインが入った貴重品だ

平林久和さん

6 3名 ゲームの時事問題

アスキーから発行されている平林氏の最新刊をサイン入りで3名の方に

コーエー

7 30名 メタモード(GBC専用ソフト)

マリオクラブお薦めの期待のGBソフトをなんと30名に

コナミ

おなじみゴエモン達が、日本各地を旅するRPGでい!

ビクターインタラクティブソフトウェア

10 10名 『牧場物語』コミック(非売品)

ほのぼのとした『牧場物語』の世界を描いたコミック

11 5名 じゃがいぬくんカレンダー

最近人気のじゃがいぬくんの特製カレンダーだ

コレクション

ビスコ

14 5本 特製ワーム

N64ソフト『バスラッシュ』に登場するエコギアワーム

セタ

15 15名 薬用入浴剤「みづきのゆ」

これを使ってゲーム疲れをいやしてね

応募締切 2000年3月20日 **当選発表** 64ドリーム6月号(4月発売)

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤編集部のあるここ東京は、例年になく暖か。国内では沖縄に次いで最高気温が高いのを天気予報で見てはびっくりするこの頃です。でも空気は冬らしくキーンと澄み渡っていて、夜空を見上げると星がたくさん見えるのがうれしいな。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	23	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
2	N64新作ソフトカレンダー	24	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
3	N64ドリームランキング	25	ドリームインプレッション
4	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜	26	N64フォーラム
5	実況パワフルプロ野球2000	27	ロクヨン大通り商店街
6	パワプロクンポケット2	28	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
7	星のカービィ64	29	特集：チュンソフト「風来のインタビュー」
8	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	30	教えて本郷さん N64の質問箱
9	スーパーマリオRPG2	31	毎月新聞
10	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	32	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
11	ポケットモンスター金・銀	33	SFC&GB情報局
12	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実〜力の章〜	34	大刀〜ダイカタナ〜
13	カードヒーロー	35	バスラッシュ
14	井出洋介の麻雀塾	36	ガントレット レジェンド
15	ぬし釣り64―潮風にのって―	37	トップギア・ハイパーバイク
16	バイオハザード2	38	64DD通信
17	ドンキーコング64	39	それゆけ!!マリオ親衛隊
18	ロクドリエンタメ倶楽部	40	ドリテクの殿堂
19	ゲームソフトファンクラブ2	41	N64新作ソフトカタログ
20	マンガ「Dream Drunker」	42	読者プレゼント
21	ちづるのアナログチャット64	43	読者アンケート
22	ドリテクの殿堂 嫂	44	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 中植茂先生のマンガ「DREAM DRUNKER」（本誌54〜57ページ）についておたずねします。以下から選んでお答え下さい（1つだけ）。
1.ぜひページ数を増やしてほしい　2.できればページ数を増やしてほしい
3.このままでいい　4.ページ数を減らしてほしい　5.なくてもいい

Q6 現在発売されているNINTENDO64本体の色についておたずねします。あなたが一番好きな（または欲しい）色はどれですか（1つだけ。分からない方は無記入でもけっこうです）。
1.ブラック　2.ミッドナイトブルー　3.ゴールド　4.クリアオレンジ&ブラック
5.クリアブラック　6.ミルキーグレー&ホワイト　7.クリアブルー　8.クリアレッド

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【6月号（4月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	23	デザエモンDD（仮）
1	井出洋介の麻雀塾（N64カセット版）	24	動物番長（仮）
2	井出洋介の麻雀塾（64DD版）	25	トップギア・ハイパーバイク
3	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！		【な行】
4	ウォール街（仮）	26	日本プロゴルフツアー64
5	ウルトラベースボール実名版64	27	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー
6	エキサイトバイク64（仮）	28	ぬし釣り64―潮風にのって―
7	F-ZERO X エクスパン ションキット（仮）		【は行】
	【か行】	29	パーフェクトダーク（仮）
8	ガントレット レジェンド	30	バイオハザード0（仮）
9	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合（仮）	31	バスラッシュ
10	現代大戦略 Ultimate War	32	パネルでポン64（仮）
11	コンカーズクエスト（仮）	33	VIEW POINT 2064
	【さ行】	34	ファイアーエムブレム64（仮）
12	サウンドメーカー（仮）	35	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜
13	実況パワフルプロ野球2000	36	フライトシミュレーター（仮）
14	将棋（仮）	37	星のカービィ64
15	スーパーブラックバス64		【ま行】
16	スーパーマリオRPG2（仮）	38	MOTHER 3 豚王の最期
17	スリッ駆 ラジッ駆	39	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
18	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面		【ら・わ行】
	【た行】	40	レブ・リミット
19	大刀〜ダイカタナ〜	41	64ウォーズ
20	ちゃんばらファイター	42	WIPE OUT64
21	DT DD版（仮）		
22	DDシーケンサー（仮）		

Q8 任天堂から発売されたゲームに登場するキャラクターで、あなたが好きなキャラクターを、好きな順に3つまで教えてください（ゲームの機種は問いません）。

記入例：

Q8	一番好き！	2番目に好き	3番目に好き
	サムス	ニャース	ゲッソー

切手の不要な応募ハガキは次ページ。3月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム2月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64 クリアブルー
群馬県／橋川貴大

●NINTENDO64 クリアレッド
千葉県／須藤久美子

●NINTENDO64 クリアオレンジ&ブラック
岩手県／芳賀和泉

●ゲームボーイカラー
神奈川県／江口雄祐

●ゲームボーイカラー ポケモン金・銀バージョン
愛知県／櫻井將人

●ゲームボーイカラー クリアオレンジ&ブラック
北海道／野原　健

●ポケットプリンタ
福島県／遠藤麻未
大阪府／三田優佑
宮城県／千葉麻衣子
東京都／千葉哲也
栃木県／渡邊拓也

●ドンキーコング64ポスター
埼玉県／今村　元
福井県／今元康宏
青森県／小田桐千尋
沖縄県／城間健太
滋賀県／山川大樹

●爆ボンバーマン2
愛知県／大矢隆義
福井県／杉本竜哉

●電車でGO！64
神奈川県／塚川裕之
石川県／久保　洋
北海道／菅野拓也

●ダンシングファービー
大阪府／川上千恵
福岡県／美藤広美
神奈川県／駒木根美咲

●『ポケモン金・銀』開発スタッフ直筆色紙
静岡県／斎藤達子

●『巨人のドシン』カードセット
愛媛県／松本裕希
北海道／上沼和人
神奈川県／田口香織
長野県／保谷真一
群馬県／堀内　萌
三重県／諸岡大介
愛知県／吉田優大
愛知県／橋本　歩
広島県／宗光康雄
熊本県／木村香央里
広島県／木葉大貴
愛知県／荻　正幸
茨城県／吉野早央里
岐阜県／大無田健二
広島県／植田哲也
大阪府／藤原克人
埼玉県／加藤優章
愛知県／山田友樹
大阪府／福西茂樹
神奈川県／渡瀬利夫

●ホリパッドミニ64
新潟県／小川和馬
北海道／木村亮介
茨城県／森田欣司
青森県／寺地朗起
島根県／石原拓弥
岩手県／三浦勇喜
青森県／西村　健
北海道／林　由美子
愛知県／林　弥生
東京都／櫻井浩一郎
新潟県／渡辺花菜子
埼玉県／井上瑠美花
島根県／永井大裕
東京都／竹之内知聖
兵庫県／岡田友樹
兵庫県／林　暖也
埼玉県／栗原圭太
大阪府／西中絢子
新潟県／高田貴浩
愛知県／下村友香
埼玉県／中村修平
神奈川県／田中聖子
大阪府／熊谷　健
大阪府／古本真己
愛知県／矢野和美

●アメリカ製ポケモングッズ
東京都／堀口晋平
長崎県／為永大輔
高知県／工藤　彰

●映画「ファイトクラブ」特製カードセット
長野県／内田崇仁
岐阜県／村瀬正樹
広島県／松下優希子
北海道／川崎琢磨

（カプコンプレゼント）
●テトリスアドベンチャー すすめミッキーとゆかいななかまたち
岩手県／千葉康裕
大阪府／松本順一
神奈川県／木下慶子
兵庫県／田中勝也
新潟県／小山浩司

（宮本さんサイン入りグッズ）
●ドンキーのぬいぐるみ
大阪府／西垣哲也

●任天堂会社案内
愛知県／早川和沙
大分県／朝久野佳宏
新潟県／島名哲子

●宮本さんのお年玉
兵庫県／岩本　圭
広島県／玉仙翔太
神奈川県／小宮孝雄

●宮本さんの年賀状
和歌山県／増井秀行
長崎県／山本広佑
東京都／冠　梨花
（敬称略）

アン・ケイトの視点　vol.38

「我が家の近くに、今にも崩れ落ちそうな橋があります。で、ある日の私と友人の会話…私：危ないから、いっそのこと壊してしまえば新しいのができるのに。友人：『ゼルダ』ならボムチュウで一発どっかーんだよね。私：それより、メガトンハンマーでどっかーん！てのはどう？（笑）…ちなみにその橋、まだ崩れてません」。友達との楽しい会話を報告してくれたのは神奈川県のすずみや薫梨さん（16才）です。ひとつのゲームの世界観を友達と共有できるのって、うれしいよね。確かに、もしその橋が突然崩れたら危ないし、自分がリンクだったらそーしたいなあ〜ってキモチ、分かります。アン・ケイトも『時のオカリナ』でフックショットで行けそうな場所を探しまくっていた頃、編集部近くの高いビルを見上げては「あそこはフックショットで行けそう…」などと知らず知らずのうちに考えてて、本誌編集スタッフたちと「あ〜分かる分かる」って感じで話が弾んでいました。次回作『ムジュラの仮面』も、こんなふうにみんなで楽しさを共有できる作品になることに期待したいね。

⬆ボムチュウのどっかーん！は確かに快感。ボムチュウボウリングに、やみつきになった人も多いんじゃないかな

5月号は

3月21日(火)

に発売します

定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

期待作の発売日が続々と決定されて、本郷さんじゃないけど「めでたい話」ですねぇ。さて次号では、2000年春の新作『カービィ64』『パワプロ』『ゼルダ』など期待のソフトを大特集！ さらに、GB書き換えソフトカタログやポスターなども予定してます。あと、今月の全プレ「カービィのマウスパッド」を申し込むのも忘れないでね～!!

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●おかげさまで『ドンキー64』の攻略本が売れてます。買っていただいた方、この場を借りて感謝です。引き続き、『ポケモンずかん』（3月発売予定）と『カービィ64』（4月発売できるかな？）の攻略本も制作中。本誌ともども、どーぞヨロシク！

●エンドーがオークションで「ウルトラハンド」を買ったと聞き、子供の頃にお年玉で買った「ウルトラハンド」の事を思いだした。「手で取った方が簡単やん」との一言に、夢の世界にいた私は一気に現実に戻ったのでした（わたる）

●かつて、先輩に誰よりも多くそして速くページを作れと言われた。だがそれで得るのはストレスとジレンマ。他との比較は意味ないとは思いつつも、限界が近い。まだまだ未熟ということなのかもしれない（マッシー）

●『CODE-Veronica』をやるためにドリキャスを買った。入稿まっただ中の大忙しだというのに、睡眠時間を削って楽しくプレイを終え、『Panzer Front』を現在プレイ中。やっぱしコントローラはデカすぎだよ（ケイ少佐）

●最近『パネポン64』のように、海外製の64ソフトの情報を得るのに英文を読む機会が多いけど、スラングが難しくて困る。中学から大学まで8年間も英語を勉強してきてこの現状って、何だか損した気分だよ～（ちづる）

●近所の自販機に、秋葉原でおなじみの「缶入りおでん」が登場。これをつまみに発泡酒を飲みつつ、「おジャ魔女ドレミ#」をみるのが最近の楽しみ…って、日曜の朝から酒なんか飲んでるんじゃないっ！ >俺（人間の屑もっちー）

●「ポケモンカードneo」を毎日のように買ってます。ちゃんと『金銀』をクリアしたから、今回はポケモンの知識もバッチリ。従来のポケモンカードとも組み合わせられるので、どうデッキを改造するか悩むのもまた楽し（エンドー）

●あいかわらずゲームが悪者視されてる状況がヘンで笑える。一説には「ゲーム機にTVを占領されると困るマスコミの陰謀」という話もあるけど、ちょっとハナシ的には出来すぎじゃないの？（今どき『ドラクエ6』って…フカミ）

●次号でお知らせできると思いますが、64ドリームに兄弟誌？ができます。べつに新しい雑誌を創刊するわけじゃないんだけど、家族が増えるようで、楽しい気分。あ、永見さんにも、ちゃん生まれておめでとう！（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…

お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……濱田浩實
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／大渕豊
白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
小野瀬糸子／水橋洋人
安藤透夫／石原志保（az! firm）
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫（VAC creative）
岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二／加藤昌人
坂田陽一
●イラスト……中植茂久／渡辺健一／記村隆鶴
牧野タカシ／三浦ゆうま
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 4月号
2000年2月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

郵 便 は が き

料金受取人払

麹町局承認

3855

差出有効期間
平成12年4月
30日まで有効
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ

編集部
「アン・ケイトちゃん」係

フリガナ		性別	年齢
氏　名		男 女	歳
ペンネーム			
住　所	〒		
電話番号	☎　　（　　　）		
勤務先・学校名	（さしつかえなければお書きください）		
希　望 プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム

読者アンケート 4

2000年4月号アンケートハガキ

Q1		Q2		Q3				Q4			

Q5		Q6		Q7	1番興味あり	2番目	3番目

Q8	1番好き!	2番目に好き	3番目に好き

Q9 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線